

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

play5

WWW.PLAYFÜNF.DE

05.2021 / Ausgabe 169 / € 6,99



KNOCKOUT CITY

AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:

Diablo 2: Resurrected, Diablo 4, Returnal,
Outriders, Roller Champions, Destruction
AllStars, Persona 5 Strikers u. v. m.



Deutschland € 6,99; Österreich € 7,80; Schweiz sfr 11,50
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,20;
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 9,00

Endlich angekündigt!

DIABLO 2 RESURRECTED

Das Remake des zweiten Diablo-Teils erscheint noch in diesem Jahr! Wir haben alle Infos + Neues zu Diablo 4. **ab S. 16**

Report + Ausblick

PLAYSTATION 5 — DER AKTUELLE STAND

So sieht die Marktlage knapp fünf Monate nach Release aus! **ab S. 10**



VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PLAY⁵

TESTEN

**ÜBER
50%
SPAREN** **NUR
17,00
EUR!**

**3x
PRINT**

**3x
DIGITAL**

**3
MONATE
WERBEFREI**

- **3 PRINT-AUSGABEN**
DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- **3 MONATE WERBEFREI**
AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF
FRÜHERE DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.PLAYFÜNF.DE/PROBEABO

PLAY⁵-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEIN RISIKO, DA
JEDERZEIT KÜNDBAR
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN



Tanz der Teufel

Gleich im Doppelpack haben wir in diesem Monat News zu Diablo-Spielen für euch. Höllisch gut!

Dämonen fallen über die Städte her, Zombies schlurften durch die Straßen, blutbeschmierte Wände zeugen von bestialischen Opferungen, unheilvolle Musik hallt durch die Nacht. Jawohl: Malle hat wieder geöffnet. Ist uns aber egal, denn wir sitzen brav daheim und zocken lieber weiter Videospiele. Gleich zwei Titel, an die wir hoffentlich bald unsere Griffe legen können, haben mit dem ikonischen Höllenfürsten Diablo zu tun. Denn die Fans haben jahrelang danach geschrien, jetzt kriegen sie endlich ihren Wunsch: Der zweite Teil der Diablo-Reihe bekommt ein Remaster spendiert – und zwar voraussichtlich noch in diesem Jahr. Auch ich habe in den zweiten Teil wohl weitaus mehr Zeit investiert als in 1 und 3 zusammen, insofern: her damit! Doch damit nicht nur Retro-Fans auf ihre Kosten kommen, gab es auch noch brandheiße Infos zum vierten Teil der Reihe, der uns dann wahrscheinlich irgendwann 2022 oder später erwartet. Alles zusammengekommen ergibt

das acht prallvolle Seiten mit Infos zur kultigen Action-RPG-Reihe. Davon abgesehen haben wir noch Last-Minute-Infos vor dem Test zum Shooter Outriders, beleuchten die aktuelle Marktsituation zur nach wie vor meist vergriffenen Playstation 5 und widmen uns auf gleich zwölf Seiten dem Geburtstag der Kultschmiede id Software im Allgemeinen und Entwickler John Carmack im Speziellen. Nur bei den Tests, da herrscht gerade ein wenig Ebbe. Wir empfehlen: Pile of Shame abarbeiten. Und bloß nicht nach Malle.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play⁵ wünschen

Sascha & das play⁵-Team

Die anderen – für die Leser unter unseren Lesern!



PC Games

Ausgabe 04/21

Auch PC-Spieler freuen sich auf das Remaster von Diablo 2. Die haben ja auch Geschmack! Das Survival-Spiel Valheim würden wir übrigens auch gern auf der Playstation sehen. Danke.



N-ZONE

Ausgabe 04/21

Es gibt kaum etwas Spannenderes und Launigeres als arcadeige Golfspiele. Das weiß man seit Mini Putt auf dem C64. Insofern kann bei Mario auch nix schiefgehen.



PCG MMORPG

Ausgabe 04/21

Für all jene, die sich nach wie vor in die Schattenlande flüchten, hat die MMORPG wie immer jede Menge Lesestoff für euch – unter anderem mit Blizzcon-Infos!

Inhalt 05|2021



Start

Editorial	03
Inhalt	04
Aktuelles	06
Das Spielosophische Quartett	08
Playstation 5 – der Status Quo	10

Test

Das Team	52
Harvest Moon: Eine Welt	54
Monster Energy Supercross 4	58
Can't Drive This	62
Best of Playstation	64

Vorschau

Most Wanted	14
Diablo 2: Resurrected	16
Diablo 4	20
Outriders	24
Knockout City	28
Roller Champions	32
TMNT: Shredder's Revenge	36
Final Fantasy 14: Endwalker	40
Magic: Legends	42
Stonefly	44
Returnal	48

Magazin

Ikonen der Spieleindustrie: John Carmack	70
30 Jahre id Software	78
Replay: Marvel's Avengers	82
Videospiele als Wertanlage	86
Mein erstes Mal: Syndicate	92
Multimedia	96

Finale

Ausblick/Impressum	98
--------------------	----



Test
56

Mal wieder muss sich Harvest Moon seinem geistigen Nachfolger Story of Seasons geschlagen geben. Wieso auch der aktuelle Teil der Serie scheitert, verrät der Test.

Harvest Moon: Eine Welt ▲



Der vierte Teil der legendären Hack&Slay-Reihe nimmt immer mehr Gestalt an. Im Rahmen der Blizzcon stellten die Entwickler unter anderem die Jägerin vor.

Vorschau
18

▲ Diablo 4



Dank einer umfangreichen Demo konnten wir mal einen längeren Blick auf das neue Werk von People Can Fly werfen. Unsere Eindrücke gibt's in der Vorschau.

Vorschau
26

▲ Outriders



Aus Brenball kann man kein actionreiches Sportspiel machen? Electronic Arts will mit Knockout City das Gegenteil beweisen – mal gucken, ob das klappt.

Vorschau
28

▲ Knockout City

DVD-Inhalt

VIDEOS:

SEITE 1: SD

(Labelseite)

VORSCHAU

Diablo 2: Resurrected
Diablo 4
Knockout City
Outriders
Returnal
Roller Champions

TEST

Destruction AllStars
Little Nightmares 2
Persona 5 Strikers

SPECIAL

Das Aussterben der Stealth-Games
Einkaufsführer Koop-Shooter
– Die 10 besten Ballereien mit Teamfokus
Der FIFA-Macher
hat sich eine zweite Chance verdient
Gestohlene Quellcodes
von CD Projekt zum Verkauf
Pfeif' auf Kreativität
– Liebe Entwickler, klagt Ideen!
PlayStation Plus März 2021
– Die Gratisispiele im März
Spiele-Releases im März 2021 – Für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X und Switch

SEITE 2: HD

VORSCHAU

Diablo 2: Resurrected
Diablo 4
Knockout City
Outriders
Returnal
Roller Champions

TEST

Destruction
AllStars

Wenn beim Abspielen der DVD Probleme auftreten sollten, versucht es erst auf einem anderen Gerät (PS3/PS4/PC) und/oder schickt uns eine Mail an playfuenf-redaktion@compu-tec.de!

EXTRAS:

ARTIKEL

play⁵-DVD-Cover 05/2018

BILDER

play⁵-Magazin 04/2018

RETRO-VIDEOS

play-Podcast #006



Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele – hin und wieder natürlich gewürzt mit ein wenig albernem play⁵-Humor.

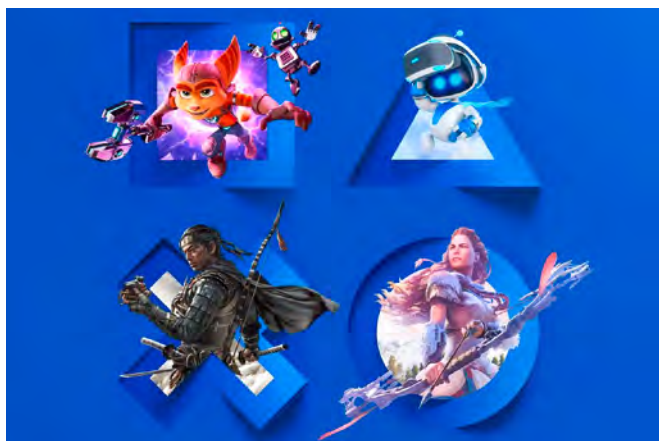
PS4 Firmware 8.50

Mit dem neuen Software-Update wird unter anderem das Community-Feature eingestampft.

SOFTWARE | In einer Rundmail an Nutzer bestätigt Sony, dass die Community-Funktion auf PlayStation 4 beendet wird. Erste Details dazu lieferte bereits die Beta zur PS4-Firmware 8.50, bei der das Feature fehlt. In der E-Mail schreibt Sony, dass die Funktion im April eingestampft wird. Damit könnte Sony zugleich den Release-Zeitraum der finalen Version des neuen System-Updates genannt haben. „Ab April 2021 wird diese Funktion nicht mehr unterstützt und nicht mehr auf deiner PS4-Konsole verfügbar sein“, schreibt das Unternehmen. Ein Grund für die Einstellung der Communities wird nicht genannt. Mit der Community-Funktion konnten sich Nutzer über einzelne Spiele austauschen, Screenshots und Videoclips teilen und

sich zu Spielsessions verabreden. Nützlich war dies vor allem für Multiplayer-Titel mit geringer Spielerzahl oder für bestimmte Aktivitäten in Online-Spielen, die keine Matchmaking-Funktion bereitstellen. Das Update streicht jedoch nicht nur Features, sondern fügt auch neue hinzu: So lassen sich neuerdings Benachrichtigungen für einzelne Chatgruppen ein- und ausschalten, dem Host einer Party können Beitrittsanfragen für Spielsessions geschickt werden und Titel, die von einem Nutzer auf die Liste der geheimen Spiele gesetzt wurden, werden künftig nicht mehr unter dessen PSN-ID angezeigt, wenn sie gespielt werden. Die Community-Funktion wurde 2015 eingeführt, die PS5 verfügt bisher über kein vergleichbares Feature.

STEFAN WILHELM



Gratis PS5-Upgrade für **Yakuza 7**

Seit dem 02. März dürft ihr euch auch auf der Playstation 5 wie ein Drache fühlen!

ROLLENSPIEL | Yakuza: Like A Dragon bricht im Vergleich zu seinen Vorgängern gehörig mit der Tradition. Nicht nur, dass ihr mit Ichiban Kasuga einen völlig neuen Protagonisten spielt, statt den Echtzeit-Prügeleien geht es jetzt in rundenbasierten Kämpfen zur Sache. Ursprünglich erschien der neueste Ableger der japanischen Rollenspielreihe im Westen am 10. November 2020 für PC und alle gängigen Konsolen. Am 02. März 2021 folgte nun eine Version für die Playstation 5, die verschiedene Vorteile gegenüber der alten Veröffentlichung mitbringt. Spieler können sich nun zwischen zwei Modi entscheiden, von denen der erste eine 4K-Auflösung bietet, dafür das Spielgeschehen aber

nur mit 30 Bildern pro Sekunde darstellt. Der zweite Modus legt zwar eine geringere Auflösung an den Tag, kommt dafür aber mit einer flüssigen Bildrate von 60 fps daher. Damit bedient die Next-Gen-Variante sowohl das Grafik- als auch das Performance-Lager. Darüber hinaus lockt die Playstation-5-Version außerdem mit grandios kurzen Ladezeiten. So könnt ihr euch direkt in die Straßen von Tokio stürzen. Auch Besitzer der Playstation-4-Version können frohlocken, für die gibt es nämlich ein kostenloses Upgrade auf die Next-Gen-Variante. Der einzige Wermutstropfen: Eine Übertragung der Speicherdaten von der Playstation-4-Version ist leider nicht möglich.

JONAS HÖGER

SPRACHAUSGABE „Ich bin zu dumm für Magnetismus.“

Chris beim Spielen von It Takes Two. Einsicht ist bekanntlich der erste Weg zur Besserung. Hier vielleicht nicht.

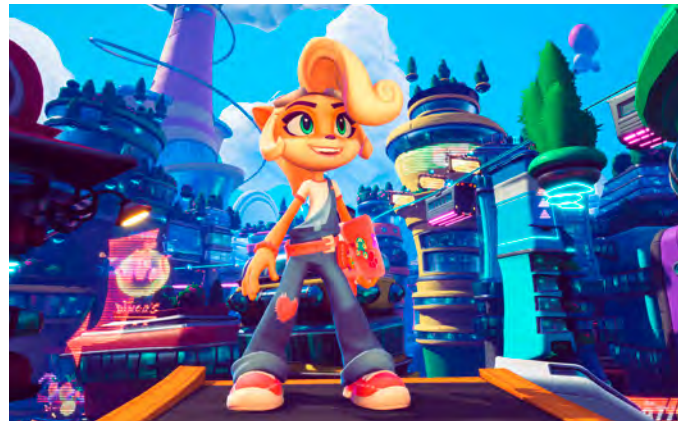
Crash 4 auf PS5

Crash Bandicoot 4: It's About Time kommt als kostenloses Upgrade auf die PS5.

JUMP & RUN | Beuteldachs Crash und Freunde dürfen wieder mit frischem Wind zuschlagen! Zumindest frisch auf der PS5 mit 4K-Unterstützung und anvisierten 60 Bildern pro Sekunde. Auf der PS4 konnten wir den Plattform-Spielspaß seit dem 02. Oktober 2020 erleben. Seit dem 12. März steht nun Käufern der digitalen und physischen PS4-Version ein kostenloses PS5-Upgrade zu, inklusive Spielstandübertragung. Voraussetzung für das Spielen der physischen PS4-Version mit Upgrade ist die PS5 mit Laufwerk, da bei jedem Start auch die Disc erforderlich ist. Wer sich die digitale Version holt, darf sich übrigens über das „Absolut abgefahren“-Skinpaket freuen (als Retro-Rückblick auf Crashes und Cocos Vergangenheit in den 90ern), das gibt es als Aktion dazu. Wer bis zum 01. April zur digitalen Edition im PlayStation Store

griff, konnte sogar noch einen 35-Prozent-Rabatt abstauben (für insgesamt 45,49 Euro statt knapp 70). Neben der verbesserten Grafik wird die Ladezeit verkürzt, die adaptiven Controller-Trigger werden unterstützt und es wird auf 3D-Audio mit kompatiblen Kopfhörern gesetzt. Im vierten Teil, und direkten Nachfolger der klassischen Trilogie, gilt es für Crash und seine Schwester Coco, die Welt mal wieder von den bösen Doktoren Neo Cortex und Nefarious Tropy zu retten. Um die Kontrolle des Multiversums nicht den Bösewichten allein zu überlassen, haben wir als Spieler in verschiedenen Modi die Möglichkeit fünf Charaktere zu steuern, unter anderem Tawna, Dingodile und Cortex. Beim Schwierigkeitsgrad haben wir die Wahl zwischen einem knackigen Retro-Spielmodus und einer einfacheren modernen Variante.

RICHARD ENGEL



Bethesda wird bald **Microsoft-Exklusiv**

Nach dem Kauf durch Microsoft sollen künftige Titel des Studios nicht für Playstation erscheinen.

BIZ | Seit der Übernahme des Bethesda-Mutterkonzerns Zenimax Media durch Microsoft im September 2020 stand die Frage im Raum, ob neue Spiele des Publishers nur noch auf Microsoft-Plattformen erscheinen werden. In einem Roundtable-Event beendete Xbox-Chef Phil Spencer nun das monatelange Rätselraten: So werden zwar Bethesda-Titel, die

schon auf anderen Plattformen erschienen sind, weiterhin unterstützt und die zeitexklusiven Playstation-Deals zu Deathloop und GhostWire: Tokyo bleiben bestehen. Zukünftige Spiele von Bethesda, also Eigenproduktionen wie The Elder Scrolls oder Fallout, sowie Titel von Tochterfirmen wie Arkane und id Software, sollen exklusiv auf Plattformen erscheinen,

auf denen Microsofts Game Pass verfügbar ist. Dazu gehören aktuell Xbox-Konsolen, Windows 10 und Android-Geräte. Solange Sony nicht gewillt ist, den Game Pass ebenfalls anzubieten, was wegen hauseigener Konkurrenzangebote wie PS Plus oder Playstation Now eher unwahrscheinlich ist, werden Playstation-Spieler wohl in Zukunft leer ausgehen. Unterdessen wur-

den schon erste Auswirkungen des Milliarden-Deals deutlich: Der Game Pass beinhaltet nun insgesamt 20 Spiele aus dem Bethesda-Katalog. Einige davon, etwa Fallout 76 und Skyrim, können zudem auf Xbox Series S/X mit 60 fps gespielt werden. Ob entsprechende Upgrades auch für die PS5 nachgeliefert werden, ist bisher noch nicht bekannt.

STEFAN WILHELM



SPIEL Philosophische Das Quartett

Vier play⁵-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem Thema aus der Welt der Videospiele. Diesmal geht es um das PS5-Exklusivspiel Returnal und dessen Rogue-like-Gameplay!

Spielanleitung

Diese Seite entsteht nach folgenden knallharten Regeln:
Vier Redakteure ziehen aus einer nicht notariell beglaubigten Lostrommel je eine Nummer von 1 bis 4. Derjenige, der die 1 zieht, entscheidet sich für ein spannendes Thema und schreibt seine Meinung dazu. Die anderen drei greifen das Thema auf und antworten in der gezogenen Reihenfolge!

V/1 Christian Dörre D



Modell	Redakteur
Typ	Motzbrocken
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	08/15
Von 0 auf 100 Zeichen in	4 Minuten
Extras	Gammellige Punk-Shirts
Baujahr	1988

1. Christian Dörre 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Sascha Lohmüller

V/2 Lukas Schmid A



Modell	Leitender Redakteur Online
Typ	Wienerle
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	47,11
Von 0 auf 100 Zeichen in	Null Komma nix
Extras	Zwei kleine Mozartkugeln
Baujahr	1988

1. Christian Dörre 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Sascha Lohmüller

V/3 Katharina Pache D



Modell	Redakteurin
Typ	Katzenlady
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	85
Von 0 auf 100 Zeichen in	66,6 Sekunden
Extras	Zweites X-Chromosom
Baujahr	1987

1. Christian Dörre 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Sascha Lohmüller

V/4 Sascha Lohmüller D



Modell	Redaktionsleiter
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Christian Dörre 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Sascha Lohmüller

CHRIS:

Lukas, Katha und Struppi, am 30. April erscheint mit Returnal endlich ein neuer PS5-Blockbuster! Der Sci-Fi-Thriller sieht klasse aus und die bsiherigen Housemarque-Games mochte ich auch sehr. Es gibt nur eine Sache, die mir zu denken gibt: Returnal ist ein Rogue-like! Die Gebiete werden also prozedural generiert und verändern sich auch etwas, wenn man im Spiel stirbt. Okay, das sorgt für Abwechslung. Allerdings startet man nach einem Tod auch wieder zu Beginn des Spiels. Klar, es gibt Mittel und Wege, das ein wenig zu umschiffen, aber bis ich es dann endlich selbst spielen kann, habe ich diesen Zweifel im Hinterkopf, ob mich das Spiel nicht vielleicht frustrieren und nerven wird. Eigentlich halte ich mich von dem Genre nämlich weiter entfernt als Marco Rose von der Ehrlichkeit. Obwohl ich knackige Spiele sogar mittlerweile sehr mag. Hmm ... Was sagt ihr dazu? Könnt ihr mit Rogue-likes was anfangen? Sind meine Sorgen unbegründet?

LUKAS:

Ich verweise an dieser Stelle auf meinen wunderbaren kleinen Kasten auf der Most-Wanted-Seite, wo ich das Thema ebenfalls anschneide, nutze die Gelegenheit aber nur zu gerne, um hier noch ein bisschen ~~mich weiter auszukotzen dumm zu labern~~ Zeilen zu füllen konstruktive Kritik zu üben, an wem, sei dahingestellt: Rogue-like und ich, das geht nicht zusammen. Also zumindest eigentlich, ich hab schon viele Genrevorteiler gespielt und sie meist sehr doof gefunden. Aber dann zeigt mir Katha wieder sowas wie Binding of Isaac und ich hab richtig viel Spaß damit. Was ich damit sagen will? Keine Ahnung, wahrscheinlich bin ich einfach ein bisschen dumm und kann mich nicht entscheiden, was ich mag und was nicht. Und Returnal finde ich jetzt eben auch wieder richtig interessant, das Science-Fiction-Setting und die interessant klingende Story reizen mich. Das ist es, glaube ich: Wenn Rogue-like, muss es mich auf anderen Ebenen abholen, damit ich darüber hinwegsehen kann.

KATHARINA:

Ich liebe Rogue-likes, insofern freue ich mich auf Returnal. Habe eher das gegenteilige Problem und bin schnell von Storys genervt (in Hades, so nett die Handlung ist, könnte ich gut drauf verzichten). Also mal sehen, ob Returnal mich in dieser Hinsicht überzeugt. Wenn das Gameplay Spaß macht und gleichzeitig Abwechslung und Herausforderung bietet, dann will ich nicht von irgendwelchen Zwischensequenzen oder so aus dem Flow gerissen werden. Da ich aber mit den Spielen der Entwickler bislang recht viel Vergnügen hatte, bin ich mal optimistisch gestimmt, dass auch Returnal für Kurzweil sorgt. Ich finde es allgemein begrüßenswert, wenn sich Studios an neue Themen oder Spielmechaniken wagen, auch wenn ich ein Resogun 2 freilich nicht von der Bettkante gestoßen hätte. Mir ist bewusst, dass Rogue-like- und Souls-like-Elemente in letzter Zeit ein bisschen exzessiv genutzt werden und verstehe, wenn das Leute nervt.

SASCHA:

Ich mag Rogue-likes. Ich spiele zwar weitaus weniger davon als beispielsweise Katha, aber wenn ich mir mal eines schnappe, dann habe ich da auch Spaß dran. Wenn es dann noch eine coole Story, spannende Gameplay-Elemente oder ein tolles Setting hat – umso besser. Und zumindest ein oder zwei der Punkte könnten ja auch auf Returnal zutreffen. Von daher bin ich mal vorsichtig optimistisch, dass mich Housemarques erster Ausflug in Triple-A-Gefilde auch abholen kann. Ich begrüße diesen Ausflug übrigens sehr. Denn auch wenn ich mit Super Stardust einen riesigen Spaß hatte und zumindest auch Alienation mochte, hat mich der Rest von Housemarque meistens nach kurzer Zeit kalt gelassen. Resogun war nett für ein paar Minuten, Dead Nation war okay, Nex Machina und Matterfall sahen auf dem Papier ganz lustig aus, angefasst hab ich sie dann aber auch nicht. Insofern: Zeit für was anderes, liebe Finnen! Achso ja: FU, Chris.

MISSION: STRENG GEHEIM!

Die Spielfilm-Highlights im April

Ausgelassene Komödien, packende Thriller, rasante Martial-Arts, berühmte Filmhits, beliebte Spielfilm-Reihen sowie bekannte und unbekannte Filmperlen aus Hollywood – dafür steht NITRO.WOOD!

Im April erwarten euch bei NITRO.WOOD gleich acht atemberaubende Actionfilme. Herzstück sind vier packende Bond-Abenteuer in einer tollen Fortsetzung des Bond-Specials aus dem letzten Monat. Zum Auftakt gibt es ab dem 6. April 2021 drei Geheimagentenabenteuer mit Sean Connery in der Hauptrolle: Feuerball, Man lebt nur zweimal und Diamantenfieber. Danach startet Roger Moore sein erfolgreiches und langfristiges Bond-Engagement mit dem Kultklassiker Leben und sterben lassen. Ein echtes Fest für Fans des vielseitigen, smarten Geheimagenten mit der Lizenz zum Töten! Im April erwartet euch noch ein zweiter Schwerpunkt mit vier Denzel Washington-Blockbustern. Freut euch auf die futuristischen Streifen Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit und The Book of Eli, sowie auf die Actionknaller Die Entführung der U-Bahn Pelham 123 (mit John Travolta als Gegenspieler!) und Mann unter Feuer!

**NITRO.
WOOD**

JAMES BOND 007 SPECIAL

Vier actionreiche Bondabenteuer mit mit zwei legendären Bond-Darstellern: Sean Connery und Roger Moore gehen in diesem Monat für NITRO.WOOD und den britischen Geheimdienst auf Verbrecherjagd. Freut euch auf coole Sprüche, fiese Superschurken und atemberaubende Action!

JAMES BOND 007 – FEUERBALL

Dienstag 06.04.2021
20:15 Uhr



JAMES BOND 007 – MAN LEBT NUR ZWEIMAL

Dienstag 20.04.2021
20:15 Uhr



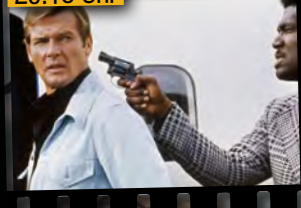
JAMES BOND 007 – DIAMANTENFIEBER

Dienstag 20.04.2021
20:15 Uhr



JAMES BOND 007 – LEBEN UND STERBEN LASSEN

Dienstag, 27.04.2021
20:15 Uhr



DENZEL WASHINGTON SPECIAL

Die vier Actionstreifen mit Denzel Washington in der Hauptrolle, die ihr in diesem Monat bei NITRO.WOOD sehen könnt, zeigen die große Bandbreite des amerikanischen Ausnahmeschauspielers. Unsere Favoriten sind Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit und The Book of Eli!

DEJÀ VU – WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

Mittwoch 07.04.2021
20:15 Uhr



THE BOOK OF ELI

Mittwoch 07.04.2021
22:30 Uhr



DIE ENTFÜHRUNG DER U-BAHN PELHAM 123

Mittwoch 14.04.2021
20:15 Uhr



MANN UNTER FEUER

Mittwoch 14.04.2021
22:00 Uhr



TVNOW Film verpasst? Serien, Shows und Filme aus dem NITRO-TV-Programm online sehen!

Eine (gefühlte) unendliche Geschichte

Das erste Quartal

der neuen Konsolengeneration

Wie steht es eigentlich derzeit um die PlayStation 5? In unserem Status-Quo-Report geben wir euch einen Überblick, ob sich das Vorbesteller-Chaos mittlerweile gelegt hat.



Astro's Playroom

Das auf der PlayStation 5 bereits vorinstallierte Astro's Playroom überzeugte Fans und Fachpresse im Handumdrehen. Der Jump&Run-Titel, der die neuen Funktionen des DualSense-Controllers vorstellen soll, hat nämlich auch spielerisch und immersiv einiges zu bieten. Mit seinem charmanten Design gepaart mit einer tollen Soundkulisse zaubert Astro's Playroom dem Spieler nicht nur einmal ein Lächeln ins Gesicht. Das Handling und die Funktionen des DualSense sind einzigartig und bringen Freude auf zukünftige Blockbuster-Spiele.



REPORT | Mitte November begann einmal mehr eine neue Ära im Konsolenbereich. Sowohl Sony als auch Microsoft brachten mit der PlayStation 5 bzw. der Series X/S ihre neuen Flaggschiffe auf den Markt. Doch nicht nur Produktionsprobleme aufgrund der allgegenwärtigen Pandemie, sondern auch extrem hohe Erwartungshaltungen sowie Scalper ließen die Veröffentlichung teilweise in Chaos ausarten. Wir blicken nochmals zurück, sehen uns die aktuelle Situation an und wagen einen Ausblick auf die Zukunft des ewigen Konsolenkampfes.

Wir leben derzeit schon in verrückten Zeiten: Wer hätte Anfang des letzten Jahres gedacht, dass wir unser Leben innerhalb von nur wenigen Tagen aufgrund eines Virus komplett umkrempeln müssen? Mit Sicherheit nicht sonderlich viele. Doch auch abseits dieses Themas geschehen hin und wieder sonderliche Dinge. Um an eine PlayStation 5 zu kommen, erhalten Interessenten

derzeit die Möglichkeit durch ein spezielles Bewerbungsverfahren eine der größtenteils vergriffenen Sony-Konsolen zu erhalten – inklusive Motivationsschreiben versteht sich. Auch dieses Szenario hätten wir vor einigen Monaten wohl noch nicht für möglich gehalten. Lasst uns zunächst aber einen Schritt zurückgehen, zum Release der neuen Konsolengeneration.

Zunächst erblickte die Xbox Series X und ihre kleine Schwester die Series S das Licht der Welt. Am 10. November 2020 erschien die Microsoft-Konsole weltweit. Der Launch der PlayStation 5 wurde dagegen gesplittet. In Ländern wie Japan oder den USA kam Sonys Konsole bereits am 12. November auf den Markt. In Deutschland und vielen anderen europäischen Staaten war es dann sieben Tage später soweit. Aufgrund der Situation rund um das Coronavirus gingen die Spielekonsolen hierzulande ausschließlich rein virtuell über die Ladentheke. Die Verfügbar-

Kreative Köpfe braucht das Land

Mitte März bot das deutsche E-Commerce-Unternehmen Alternate 265 PlayStation-5-Konsolen zum Verkauf an. Um jedoch eine Chance auf den Erwerb der PS5 zu erhalten, mussten Spieler das Team mit einem Bewerbungsschreiben überzeugen. Neben einem Formular war hierfür auch die Einsendung eines Motivationsschreibens erforderlich. Doch die Sache hatte noch einen weiteren Haken: Der Anbieter verkaufte die Konsolen ausschließlich in speziellen Bundles, die natürlich deutlich über dem ursprünglichen Preis lagen. Die Bewerber mussten sich außerdem bereits vor ihrem Schreiben für eines der Pakete entscheiden. Verständlicherweise wehte dem Unternehmen diesbezüglich eine ordentliche Prise Kritik um die Ohren. Alternate wollte mit dieser Aktion vor allem die Kaufroboter, die im Vorfeld diverse andere Onlineshops ausräuberten, vom Kauf einer der PS5-Konsolen ausschließen. Für die Personen, die also sowohl Zeit als auch etwas Rest-Kreativität übrig hatten, ein etwas anderer Weg, um an eine der begehrten Maschinen zu gelangen.

Meinung Michael Grünwald

Für mich war dieser Text eine ganz schöne Qual und nachdem mir diese Aufgabe zugewiesen wurde, ja fast schon Folter. Ich gehöre zu denjenigen, die es bis jetzt noch nicht geschafft haben, eine PS5 zu bestellen. Und glaubt mir, ich habe es nicht erst einmal versucht. Vielleicht ist das ja das, was die Leute immer Karma nennen. Denn auch zum Launch der PS4 gab es zu Beginn Schwierigkeiten eine Konsole zu kaufen. Ich erinnere mich noch, dass sich meine Freunde damals teilweise in die ewig langen Schlangen vor den Märkten gestellt haben, nur, um im Endeffekt vor den leeren Regalen zu stehen. Ich dagegen bin ohne große Erwartungen in den erstbesten Saturn marschiert und hoppla, da stand sie, meine neue Playstation. Natürlich konnte ich meine Schadenfreude darüber nicht so ganz zurückhalten. Sieben Jahre und eine Konsolengeneration später scheint sich dies allerdings nun zu rächen: Wenn ich so durch meine PS4-Freundesliste scrolle, hatten die meisten wohl deutlich mehr Glück als ich und das lassen sie mich jetzt spüren. Ehrlich gesagt, natürlich völlig zu Recht! Mein Lichtblick ist aber, es stört mich gar nicht so sehr.

Mir fehlen derzeit einfach noch die richtig starken Exklusivtitel und ich habe meistens das Gefühl, so wirklich verpasse ich gerade auch wieder nichts. Bis Cyberpunk 2077 in einer verbesserten PS5-Version erscheint, könnte auch ich eine neue Sony-Konsole bei mir zu Hause stehen haben. Das ist zumindest die Hoffnung und die stirbt ja bekanntlich zuletzt. Wenn ich allerdings mal wieder durch mein lahmes PS4 Pro-Menü stöbere, dann denke ich mir schon, wie toll wäre es jetzt ein flotteres Gerät zu haben. Naja, was soll's ... gleich mal Amazon checken.



Meinung Maria Beyer-Fistrich

Die Playstation 5 ist die erste Konsole, die ich unbedingt direkt zum Release haben wollte. Bei den vorherigen Generationen war mir das noch nicht so wichtig. Wahrscheinlich, weil erfahrungsgemäß die Launch-Titel nie die absoluten Oberkracher sind und Titel, die die neue Technik auch richtig nutzen, meist erst einige Zeit nach Launch erscheinen. Ich gehöre zu den Glücklichen, die eine PS5 noch direkt am ersten Tag nach dem Vorbestellerstart in den Warenkorb legen konnten. Und pünktlich kam sie auch noch. Nervlich war ich nach den Horrorstories von geklauten Konsolen dann trotzdem am Ende als die PS5 endlich unter dem Fernseher stand. Hat sich das alles gelohnt? Naja. Dark Souls Remastered sieht im Vergleich zum Original natürlich schick aus. Das Spielprinzip ist aber nix für mich. Spider-Man: Miles Morales ist ebenfalls eine Augenweide, aber auch hier bin ich raus. Astro's Playroom war hingegen genau mein Ding. Das war es dann auch schon wieder mit Exklusivspielen. Sicherlich, 2021 kommen viele neue Titel für die PS5. Ratchet & Clank: Rift Apart, Returnal, Deathloop

und viele mehr. Aber noch sind diese Spiele nicht erschienen. Will heißen: Eigentlich hätte ich mir den Konsolenkauf direkt zum Release wie die Playstation-Generationen davor sparen können, denn die "richtigen" Next-Gen-Spiele erscheinen alle erst im Laufe des Jahres oder wurden wie im Falle von Gran Turismo Sport gleich auf 2022 verschoben. Deswegen verzagt nicht, liebe Spieler, die ihr noch keine PS5 besitzt. Noch habt ihr nichts verpasst. Und bis zum Sommer klappt das hoffentlich mit der neuen Konsole.



Meinung **Sascha Lohmüller**

Wie schon öfter im Heft und auch Podcast thematisiert, gehöre ich zu den Glücklichen, die eine der ersten Vorbestellungen abgeben konnten, weswegen die PS5 seit dem Release-Tag bei mir neben dem Fernseher steht. Die Problematik, die einige Kollegen und ich bei der Bestellung hatten, ist mir im Nachhinein ja fast peinlich. Wir haben schon rein aus beruflichen Gründen den nächtlichen Stream von Sony geschaut, uns ein wenig im Chat unterhalten und dann bei Amazon live dabei zugehört, wie die Produktseite aufgebaut wurde. Eine Handvoll F5-Aktualisierungen später und wir konnten die Konsole bequem in den Einkaufswagen legen, bezahlen und gegessen war der Kuchen. Dass das zu dem Zeitpunkt glücklich war, habe ich mir bereits gedacht, denn auch bei der PS4 war ich einer der Vorbesteller und habe ein paar Kollegen mitbekommen, die zwei, drei Wochen auf ihre Konsole warten mussten. Dass sich das ganze jetzt aber bereits fast fünf Monate hinzieht, ist eine völlig neue Dimension. Die Gründe dafür sind sicherlich vielfältig und man kann Sony (und auch Microsoft) natürlich in vielerlei Hinsicht auch von der Verantwortung freisprechen. Nichtsdestotrotz hat der Konzern aber wohl den Ansturm auf die neue Generation

unterschätzt. Für die durch Corona komplett veränderten Produktionsumstände hingegen kann aber niemand was – die Situation ist nun mal, wie sie ist. Was sich zudem ganz deutlich zeigt: Das Problem der Scalper muss der Handel in Zukunft versuchen, in den Griff zu kriegen, denn was diese Aasgeier aktuell veranstalten, ist eine Frechheit. Wie die Lösung hier aussehen könnte, da bin ich auch überfragt. Zumindest möchte ich aber für künftige Einkäufe keine Bewerbungsschreiben verfassen müssen, soviel steht fest...

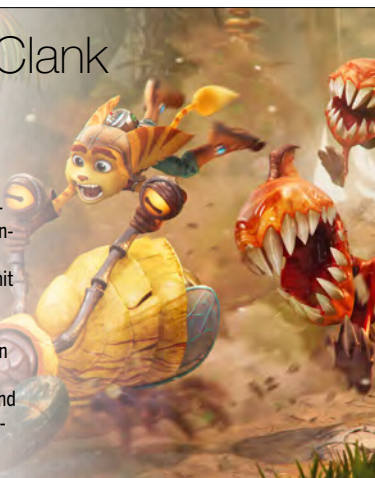
Meinung **Matthias Dammes**

Wenn ich so verfolge, wie verzweifelt die Kollegen Michael und David seit Monaten versuchen, an eine PlayStation 5 zu kommen, muss ich mich wohl nochmal ganz besonders bei Kollege Viktor bedanken. Denn eigentlich war ich seinerzeit mit der Vorbestellung ja auch schon zu spät dran. Vik hatte aber „glücklicherweise“ zwei Exemplare bestellt, um im Vorbestellchaos jener Septembarnacht auf Nummer Sicher zu gehen. Eine dieser Bestellungen hat er mir dann freundlicherweise überlassen, so dass ich pünktlich zum Release meine neue Konsole in Empfang nehmen konnte. Auch wenn Kritiker vielleicht Recht haben, dass es ja eh noch keine gescheiterten Next-Gen-Spiele, vor allem Exklusivtitel, gibt, möchte ich meine PS5 trotzdem nicht mehr missen. Seit dieses schicke weiße Gerät in meiner Zockerecke steht und die PS4 Pro aus ebenjener verbannt wurde, hat sich meine Lebensqualität beim Zocken deutlich verbessert. Das liegt nicht nur an der flotten Performance und den flinken Ladezeiten, sondern vor allem am deutlich gesunkenen Geräuschpegel. Das Turbinenriebwerk namens PS4 Pro war zuletzt nämlich kaum noch auszuhalten. Das habe ich letztes erst wieder gemerkt, als ich sie im Büro mal wieder angeschmis-

sen habe und selbst die Kollegen mit Kopfhörern auf dem Kopf den Lärm bemerkten. Die PS5 ist dagegen selbst unter Last schön flüsterleise. So macht Zocken wieder Spaß. Wenn ich mir jetzt vorstelle, zum Release keine PS5 abbekommen zu haben und genau wie Micha und David vergeblich nach jedem Bestellstrohalm greifen zu müssen, kommt mir das Grausen. Immerhin erlebe ich Sonys Lieferschwierigkeiten noch auf kleinem Niveau. Diese dämliche Ladestation ist nämlich auch schon seit Monaten ausverkauft.

**Ratchet and Clank
Rift Apart**

Wahrscheinlich wird der Release von keinem PS5-Exklusivtitel in den nächsten Monaten so sehnlichst herbeigewünscht wie der des Jump&Run-Shooters Ratchet and Clank: Rift Apart. Ab dem 11. Juni können wir mit unserem Heldenduo endlich durch die verschiedenen Dimensionen des Abenteuers springen. Schon in ersten Gameplay-Szenen sah das farbenfrohe Adventure hervorragend aus und glänzte mit jeder Menge Action in äußerst abwechslungsreichen Welten.



keit ließ von Beginn an allerdings stark zu wünschen übrig. Schon im Vorfeld war klar, dass die PlayStation 5 sehr begehrt sein würde, Sony jedoch mit Produktionschwierigkeiten zu kämpfen hatte. Es stellte sich also bereits in den ersten Tagen und Wochen heraus, dass eine ordentliche Portion Geduld die Voraussetzung ist, um eine PS5 zu ergattern. Erschwert wurde die angespannte Situation von Scalpern, die mit der Hilfe von Bots sämtliche Vorräte der Sony-Konsole innerhalb von Sekunden aufkauften.

Mittlerweile gehen Online-Händler wie Amazon gegen diese Betrüger vor und sogar Gesetze gegen eben jene Kaufroboter stehen in den Startlöchern. Dennoch verbesserte sich an der Verfügbarkeit der PlayStation 5 nur wenig bis gar nichts. Beinahe wöchentlich trudeln Meldungen von skurrilen Möglichkeiten herein, eine Sony-Konsole zu erwerben. Von abschließbaren Handyverträgen inklusive PS5 über verrückte Lot-

terien bis hin zu besagten Bewerbungsverfahren mitsamt Motivationsschreiben. Viele Onlineshops setzen ihrer Kreativität beim Verkauf der neuen PlayStation keine Grenzen. Doch leider gibt es auch weniger kreative, dafür aber umso dreistere Angebote in den Weiten des Internets zu finden.

Die Preise der Spielekonsole schnellten auf Auktionsseiten wie Ebay in abartige Höhen. Nicht selten wurde die PlayStation 5 dort für über 1.500 Euro angeboten. Sogar der Online-Riese Amazon war zeitweise vor fiesem Angeboten von Drittanbietern nicht sicher. Diese versuchten mit horrenden Summen die Ungeduld vieler Sony-Fans auszunutzen und sich so eine goldene Nase zu verdienen. Doch nicht nur die PS5 hatte mit Problemen dieser Art zu kämpfen, auch ihr amerikanisches Pendant, die Series X bekam den Preiswucher zu spüren. Hierzulande verkaufte beispielsweise der Elektrofachhändler Expert die neue Xbox anstelle der

**Der Porsche
unter den Konsolen**

Es stand noch nicht mal ein fester Releasetermin für die neue PlayStation fest, da konnten Fans mit einem zu locker sitzenden Geldbeutel eine ganz besondere PS5 vorbestellen. Auf der Webseite des Luxus-Anbieters Truly Exquisite gab es ab September eine komplett mit Gold überzogene Sony-Konsole im Angebot. Wobei das Wort „Angebot“ hier eher fehl am Platz erscheint. Genau genommen stand die PlayStation 5 in drei verschiedenen Ausführungen zur Verfügung: Gold, Rotgold und Platin. Die Schnäppchenjäger konnten sich das „günstigste“ Modell bereits für ca. 8.800 Euro sichern. Der Preis der teuersten Variante lag dagegen schon bei 9.120 Euro. Wem das noch zu billig daherkommt, für den hat der russische Luxushersteller Caviar vielleicht genau das Richtige: Eine mit 20 Kilogramm Gold verarbeitete PS5 zum Preis von stolzen 500.000 US-Dollar. Zusätzlich zur „Golden Rock“, so der Name der Konsole, gibt es noch einen mit Krokodilleder überzogenen Controller. Wer da nicht zuschlägt, darf sich nie wieder über die Verfügbarkeit der PlayStation 5 beschweren.

Horizon Forbidden West

Nach wie vor halten sich Gerüchte, laut denen das Action-Rollenspiel rund um die charismatische Protagonistin Aloy auf das nächste Jahr verschoben wird. Dennoch gilt das Open-World-Abenteuer als erster richtiger Härte-test für die PlayStation 5. Mit weiteren Blockbustern ist erst im späteren Verlauf des Jahres 2022 zu rechnen. Was die PS5 wirklich drauf hat, können wir also vermutlich bestaunen, sobald sich Horizon: Forbidden West auf unserer Festplatte befindet.



ursprünglichen 499 Euro für 599 Euro – also satte 100 Euro teurer. Obwohl rechtlich gegen diese Vorgehensweise nichts einzuwenden war, sieht es auf der moralischen Seite deutlich anders aus. Doch der Erfolg gab dem Händler recht, denn trotz des erhöhten Preises gingen die Konsolen weg wie warme Semmeln.

Normalerweise müssten wir nach diesen Meldungen davon ausgehen, dass sich der Launch der neuen Generation als gewaltiger Flop erwiesen hat. Doch falsch gedacht! Sowohl Sony als auch Microsoft meldeten zwischendurch in bestimmten Ländern immer wieder Verkaufsskizzen ihrer Geräte. In den USA ist die PlayStation 5 trotz Pandemie und Lieferengpässen die bisher am schnellsten verkaufte Spielekonsole aller Zeiten. Die Series X schaffte es dagegen im Januar in England die PS5 an reinen Verkaufszahlen zu überholen, was jedoch auch an der Verfügbarkeit der Sony-Maschine in diesem

Zeitraum liegen könnte. Nach wie vor ließ in den letzten Wochen in Deutschland, aber ebenfalls in anderen europäischen Ländern das bereitgestellte Kontingent weiterhin zu wünschen übrig. Meist war der Spuk der verfügbaren Konsolen in Online-Shops nach wenigen Sekunden oder allerhöchstens wenigen Minuten vorbei und wir bekamen auf den Webseiten ein dickes „nicht verfügbar“ zu sehen.

Eine große Veränderung der Situation ist leider auch in diesem Jahr nicht in Sicht. Laut des Chief Executive von Sony, Jim Ryan, bleibt die Lage womöglich bis Weihnachten 2021 angespannt und unbefriedigend. Ein ganz ähnliches Bild prognostiziert Mike Spencer, Head of Investor Relations bei Microsoft, für die Xbox Series X. Wer also noch keine PS5 oder Series X ergattern konnte, dem bleibt nichts weiter übrig, als weiter geduldig zu bleiben und immer wieder diverse Online-Shops nach der Konsolen-Verfügbarkeit zu checken.

MICHAEL GRÜNWALD

Kunden überrennen die Webseiten

Großveranstaltungen fielen in den letzten Monaten regelmäßig ins Wasser. Es gab im Internet jedoch Plätze, da tummelten sich mehr als 130.000 Menschen gleichzeitig. So geschehen auf der Webseite des Online-Shops von Euronics. Laut dem Einkaufsleiter steckte am 17. Februar diese riesige Menge an PS5-Interessenten in der Warteschlange des Elektronikhändlers fest, in der Hoffnung, eine der wenigen Konsolen aus der Verkaufswelle zu ergattern. Euronics setzte im Kampf gegen Bot-Angriffe und Überverkäufe auf dieses System. Doch mit einem solchen Ansturm auf den Online-Shop rechnete das Unternehmen nicht. Selbst die Webseite des Versandriesen Amazon ging aufgrund der immensen Nachfrage in einer der Vorbestellerwellen in die Knie. Für einige Minuten kapitulierten die Server und schalteten auf offline. Trotz der Probleme waren die Konsolen innerhalb kürzester Zeit auch bei Amazon nicht mehr verfügbar. Aufgrund des ständigen hohen Ansturms auf die diversen Online-Shops, bleibt abzuwarten, wann sich die Situation verbessert.

Meinung David Benke

Die PlayStation 5 und ich sind in einer sehr wechselhaften Beziehung. Erst habe ich mir eingeredet, sie gar nicht zu brauchen, dann wollte ich sie doch unbedingt haben. Das Ding sah halt in den Sony-Werbespots so extrem schneie aus. Und dass die Kollegen feixend ihre Konsolen in die Redaktion haben liefern lassen, hat auch nicht geholfen. Jetzt bin ich wieder an dem Punkt angekommen, an dem ich verzweifelt versuche, dem kapitalistischen Konsum-Teufelchen zu widerstehen, das auf meiner Schulter hockt und mir „Los, kauf!“ ins Ohr flüstert. Wobei widerstehen vielleicht nicht unbedingt der richtige Begriff ist. Denn selbst, wenn ich meiner Versuchung nachgehen wollen würde, gab es zuletzt ja gar keine Möglichkeit dazu. Diese verdammte Konsole ist ja immer und überall ausverkauft – egal, was ich versucht habe. Und glaubt mir, das war einiges: Ich habe sogar einen Bot abonniert, der mir einen Shop-Link per Telegram schickt, sobald die PS5 wieder verfügbar ist. Ohne Erfolg. Weiter als zum Warenkorb habe ich es nie geschafft, die anderen waren immer schneller. Ich versuche es also aktuell mit Rationalität und schaue mir die nackten Fakten an.

500 Euro wofür? Für die tollen Features des neuen DualSense-Controllers, die abgesehen von Astro's Playroom ohnehin fast kein Spiel nutzt? Für die Handvoll Exklusivtitel wie Destruction AllStars oder Godfall? Für die paar mehr Frames pro Sekunde beziehungsweise Sekunden Ladezeit weniger? Das ist es doch eigentlich nicht wert. Ja genau, diese PlayStation 5 lohnt sich doch überhaupt gar nicht! Moment, war das gerade eine Push-Benachrichtigung von Telegram? Sorry, muss los ...



Meinung Stefan Wilhelm

Da ich seit dem ersten Dark Souls gar nicht mehr anders kann, als mir jeden neuen und erneuerten Teil der Reihe schnellstmöglich zuzulegen, war für mich klar: Die Entscheidung, wann ich mir die PS5 ins Haus hole, steht und fällt mit dem Releasetermin des Demon's-Souls-Remakes. Als Sony dann Mitte September das Remake als Launchtitel bestätigte und gleich noch ein unverschämtes schickes Gameplay-Video zeigte, war ich überzeugt genug, um direkt nach dem Livestream meine Bestellung zu platzieren. Was für eine bizarre Schnitzeljagd mir dieser miternächtliche Kauf im Nachhinein ersparen würde, war mir zu dem Zeitpunkt noch nicht bewusst! Ganz ohne Motivationsschreiben, Twitter-Bots und Geschäfte mit zwielichtigen Ebay-Händlern konnte ich das gute Stück dann morgens am Releasetag in den Händen halten. Die Ersteindrücke: verdammt groß, aber blitzschnell und angenehm leise. Nach den ersten Sessions mit der neuen Konsole entpuppt sich dann, neben der grafischen Brillanz von Demon's Souls, Astro's Playroom als mein heimlicher Favorit. Das sieht zwar im Vergleich nicht annähernd so sehr nach Next-Gen aus, fühlt sich aber dank des tollen DualSense-Feedbacks so an!

Vom technisch (in bester Serientradition) enttäuschenden Watch Dogs: Legion mal abgesehen, überzeugt das bisherige PS5-Lineup auch mit wenigen Exklusivtiteln. Vor allem, da dank PS4-Upgrades auch manchen älteren Spielen auf meinem Stapel neuer Glanz verliehen wird. Mehr als die angedachten 400 bis 500 Euro sollte jedoch niemand dafür bezahlen. Die PS4 wird noch lange genug versorgt, bis man die Nachfolgerin zu fairen Preisen bekommt. Denn damit es sich für Entwickler lohnt, mehr reine Next-Gen-Titel anzubieten, müssten erst mehr neue Konsolen in den Zockerbuden stehen.



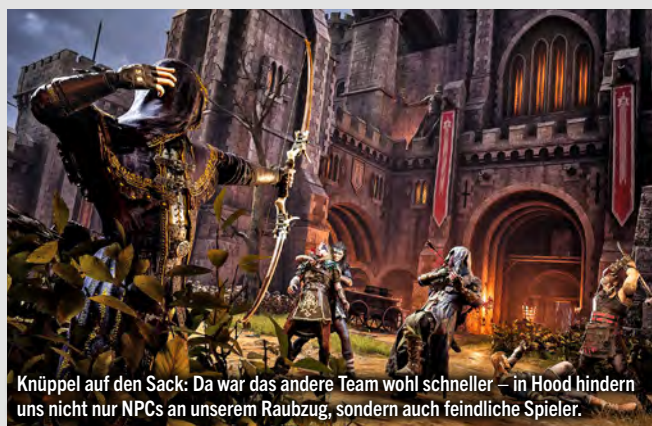
Most Wanted

An dieser Stelle präsentieren wir euch die wichtigsten Spiele der kommenden drei Monate – auf zwei der Titel gehen wir noch etwas genauer ein.

Hood: Outlaws & Legends

Wahrscheinlich ging es nicht nur uns so, dass wir beim Lesen des Titels erst einmal an Robin Hood denken mussten – das stimmt zwar nicht ganz, thematisch liegt man aber zumindest schon mal in der Nähe.

Denn natürlich geht es auch im Action-Titel von Focus um Gesetzlose, das legt ja schon der Untertitel nahe. Zudem erinnert die Mittelalter-Welt mit ihren ganz dezenten Fantasy-Elementen schon sehr an das reale England des 13. und 14. Jahrhunderts, in dem Robin Hood ja sein „Unwesen“ getrieben haben soll. In Hood: Outlaws & Legends geht es jedoch weitaus brutaler zur Sache, als man es von den Storys rund um den adeligen Wegelagerer gewohnt ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines Räubers, der die Reichen erleichtern möchte, um sein Ansehen beim unterdrückten Volk zu steigern. Dazu stellt ihr euch ein Team aus gleichgesinnten anderen Spielern zusammen und plant euren Überfall bzw. Raubzug. Der Clou an der Sache: Ein anderes Team aus Spielern versucht dasselbe. Ihr müsst euch also nicht nur mit NPC-Wachen herumschlagen, sondern auch mit einem rivalisierenden Team aus echten Spielern. Ob dieser PvPE-Ansatz funktioniert, wissen wir – Stand jetzt – Anfang Mai. **SASCHA LOHMÜLLER**



Knüppel auf den Sack: Da war das andere Team wohl schneller – in Hood hindern uns nicht nur NPCs an unserem Raubzug, sondern auch feindliche Spieler.

Returnal

Nur ein „i“ mehr, und im Namen von Returnal würde das Wort Urinal stecken. Und damit hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe von „play⁵ macht euch schöne Dinge kaputt!“ Es tut uns ein kleines bisschen leid.

Returnal hat mich anfangs eigentlich nicht sonderlich interessiert: Rogue-like inklusive zufallsgenerierten Welten und Feindesplatzierungen, da steig ich eigentlich sofort aus. Spannend fand ich aber von Beginn an die ungewöhnliche Hauptfigur, eine Frau mittleren Alters – irgendwie eh traurig, dass das eine Seltenheit ist. Und je mehr ich jetzt von dem Spiel zu Gesicht bekomme, etwa im jüngst veröffentlichten Story-Trailer, desto mehr bin ich angefixt. Die bedrohliche Science-Fiction-Welt wirkt atmosphärisch und spannend, die Geschichte dürfte tiefergründiger sein, als ich vermutet hatte und das Kampfsystem wirkt im Gameplay-Material echt interessant. Der Fokus darauf, in Bewegung zu bleiben, erinnert mich stark an die dynamischen Gefechte aus Control, die mir bereits verdammt viel Spaß gemacht haben. Insofern: werd' ich spielen! Und je nachdem, wie gut das alles ineinander greift und wie ausgiebig die Rogue-like-Elemente sind, werd' ich eventuell sogar dran bleiben. **LUKAS SCHMID**

Heldin Selene wandert nach dem Tod nicht über den Fluss Styx, sondern zurück ins Leben und muss erneut loskämpfen. Live, die, repeat!



Die wichtigsten Titel der nächsten drei Monate

Nier Replicant ver.1.22474487139...

Genre: Action-RPG
Entwickler: Toylogic
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. April 2021

Returnal

Genre: Action
Entwickler: Housemarque
Hersteller: Sony
Termin: 30. April 2021

Resident Evil: Village

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 07. Mai 2021

Hood: Outlaws & Legends

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Sumo Newcastle
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 10. Mai 2021

Mass Effect: Legendary Edition

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021

Deathloop

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 21. Mai 2021

Knockout City

Genre: Sportspiel / Action
Entwickler: Velan Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. Mai 2021

Biomutant

Genre: Action-RPG
Entwickler: Experiments 101
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Mai 2021

Final Fantasy 7 Remake: Intergrade

Genre: Action-RPG
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. Juni 2021

Ratchet & Clank: Rift Apart

Genre: Action
Entwickler: Insomniac Games
Hersteller: Sony
Termin: 11. Juni 2021

Dungeons & Dragons: Dark Alliance

Genre: Action-RPG
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: 22. Juni 2021

Back 4 Blood

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Turtle Rock Studios
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 22. Juni 2021

UNSTRESSSIGER GEHT'S NICHT!



**PLAY⁵-ABO?
DESWEGEN!**

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE
ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE
VERPASSEN

SHOP.PLAYFÜNF.DE



Diablo 2 Resurrected

Grafisch modern,
klassisch im Kern:
Das bahnbrechen-
de Action-Rollenspiel
feiert seine verdiente
Wiederauferstehung.

ACTION-ROLLENSPIEL | Und wieder mal hat die Gerüchteküche richtig gelegen: Blizzard arbeitet tatsächlich an einer Neuauflage von Diablo 2! Das aufwendige Projekt scheint sogar schon weit fortgeschritten zu sein, immerhin hat Blizzard – mehr als untypisch – bereits einen Release-Zeitraum eingegrenzt. Noch in diesem Jahr soll Diablo 2: Resurrected er-

scheinen, erstmals nicht nur für PC, sondern gleichzeitig auch für alle aktuellen Konsolen. Damit hat Blizzard derzeit gleich drei große Diablo-Produktionen in Entwicklung: Während das Mobile-Game Diablo Immortal immer noch auf seinen Startschuss wartet und Diablo 4 frühestens 2022 loslegen wird, könnte Diablo 2: Resurrected derweil genau die Fans abholen,

die von Diablo 3 enttäuscht waren – und die sich schon lange ein anständiges „Diablo 2 HD“ herbeigesehnt haben.

Ein runderneuetes Remake sollte man allerdings nicht erwarten! Diablo 2: Resurrected ist vielmehr eine aufwendige Remastered-Version, das heißt: Es wird zwar schicke neue Grafik, ein paar Detailverbesserungen und moderne

Online-Features bekommen, doch unter der Haube tickt immer noch der gleiche Klassiker, den Diablo-Fans bis heute kennen und lieben.

Neues Team, altes Glück

Diablo 2: Resurrected umfasst das 21 Jahre alte Kultspiel und das erstklassige Add-on Lord of Destruction. Zusammen bilden die Spiele ein Action-RPG-Erlebnis,



Seit mehr als 20 Jahren gilt Diablo 2 als eines der wichtigsten Action-Rollenspiele aller Zeiten. Nun kehrt das Kultspiel zurück, erstmals auch auf allen Konsolen.



Im Koop-Modus legen bis zu acht Spieler gemeinsam los. Dank Cross-Progression könnt ihr euren Spielstand auch auf andere Plattformen übertragen.

das bei seinem Release schlichtweg bahnbrechend war: Mit düsterer Stimmung, unkompliziertem Gameplay, sieben coolen Klassen und vor allem motivierender Beutejagd trieb Diablo 2 seine Konkurrenz viele Jahre lang vor sich her. Clevere Features wie flexible Talentbäume oder Qualitätsstufen für Zufallsbeute wirkten weit über ihre Genre-Grenzen hinaus: Von Online-Rollenspielen bis hin zur Echtzeit-Strategie ist der Einfluss von Diablo 2 selbst heute noch in vielen Spielen spürbar.

Wie bringt man so ein Schwergewicht nun vernünftig in die Moderne? Und wem wäre ein Remaster überhaupt zuzutrauen? Die originalen Entwickler von Blizzard North scheiden jedenfalls aus, ihr Studio wurde schon im Jahr 2005 aufgelöst. Und Blizzard selbst ist nicht nur mit Diablo 4 beschäftigt, sondern hat sich zuletzt auch mit Warcraft 3: Reforged gewal-

tig die Finger verbrannt. Darum muss für Diablo 2 nun ein gänzlich neues Team ran: Diablo 2: Resurrected entsteht bei Vicarious Visions, also den gleichen Entwicklern, die zuletzt mit Tony Hawk's Pro Skater 1+2 bewiesen haben, wie man einen Klassiker liebevoll modernisiert. Dabei genießt Vicarious Visions offensichtlich großes Vertrauen, das Team wurde mittlerweile sogar vollständig übernommen und ist nun ein fester Teil der Blizzard-Familie.

Nostalgie über alles

Die Neuauflage will vor allem mit einer aufwendigen Grafik punkten. Diablo 2: Resurrected zeichnet nicht einfach das Originalspiel in hoher Auflösung nach, sondern basiert auf einer frischen 3D-Engine, für die sämtliche Grafiken, Texturen und Effekte von Grund auf neu gestaltet wurden. Dazu gibt's schicke Lichtberechnung

und jede Menge Gimmicks wie Nebel, Rauch oder Spiegelungen in Pfützen. Spezielle Waffen und Rüstungen werden außerdem besser am Charakter sichtbar sein als früher. Und damit euch die vielen Details nicht entgehen, dürft ihr das Geschehen nun auch per Zoom-Funktion aus der Nähe betrachten. Die ersten Spielszenen sehen aber nicht nur klasse aus, sie fangen auch die düstere Stimmung des Urspiels hervorragend ein. Um das zu erreichen, haben die Grafiker sogar mit originalen Artworks und Skizzen von Blizzard North gearbeitet. In Blizzards Archiven fanden sie außerdem Unmengen an alten Texturen, Modellen und Tools, die dann als Grundlage für die neuen 3D-Grafiken zum Einsatz kamen. Und wem das alles zu modern ist, kann per Tastendruck auch jederzeit zur alten 2D-Grafik wechseln und Diablo 2 im gewohnten Retro-Look genießen.

Aufwendige Frischzellenkur

Die Kampagne von Diablo 2 wird in rund 27 Minuten gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Die Videos waren damals erstklassig, haben mittlerweile aber viel von ihrem alten Glanz verloren. Deshalb möchte Blizzard sämtliche Cutscenes Bild für Bild neu rendern und in eine zeitgemäße Form gießen, ohne dabei den ursprünglichen Stil zu verfälschen. An der Musik und den Sprechern ändert sich zwar nichts, allerdings wurde der Sound neu abgemischt und unterstützt nun sogar Dolby Surround 7.1. Im Spiel selbst erwarten euch ebenfalls die gleichen Sounds wie vor 21 Jahren, allerdings fügt Blizzard noch weitere Effekte und Umgebungsg Geräusche hinzu, um die Atmosphäre noch ein wenig aufzuwerten.

Diablo 2 in Reinkultur

Trotz der schicken Optik soll die Neuauflage spielerisch unverändert bleiben. Unter der brandneuen 3D-Grafik läuft nämlich stets das originale Diablo 2: Lord of Destruction in der Version 1.14, mit all seinen Ecken und Kanten. Den Entwicklern ist völlig bewusst, dass Diablo 2 in dieser Form nicht per-



Die Neuauflage nutzt zwar eine 3D-Engine und völlig neue Assets, fängt den Grafikstil des Originalspiels aber sehr gut ein.



Im Kapitelmenü könnt ihr euren Helden nun in Großaufnahme betrachten und die vielen neuen Details an den Waffen und Rüstungen bewundern.



Mit einer neuen Zoom-Funktion schaut ihr euch die detailreiche 3D-Grafik aus der Nähe an. Auf Wunsch könnt ihr auch mit der alten 2D-Optik spielen.



Hübsche Beleuchtungen und schicke Effekte sorgen vor allem in Dungeons für Stimmung. Die Spielmechanik von damals bleibt aber unangetastet.

fekt ist, war es auch nie: Das Balancing hat klare Schwächen und viele Elemente wirken heutzutage angestaubt oder umständlich – und doch will man genau dieses Spielgefühl um jeden Preis erhalten. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Blizzard will es sich auf keinen Fall nochmal mit den Fans verscherzen, Diablo 2 soll bitteschön Diablo 2 bleiben. Deshalb wird es auch keine zusätzlichen Inhalte geben, mit neuen Levels, Gegenständen oder Runenwörtern ist in der Neuauflage also nicht zu rechnen.

Unverändertes Spielgefühl

Im Gegensatz zu modernen Spielen verwendet Diablo 2 noch eine altmodische Mechanik, die auf 25 Bildern pro Sekunde (fps) basiert, das heißt: Innerhalb dieses Zeitfensters fragt das Spiel sämtliche Details wie Treffer, Erholung, Zaubertempo und dergleichen ab. Obwohl die neue Engine mehr als 60 Frames pro Sekunde rendern kann und damit viel flüssigere Animationen ermöglicht, bleibt das Gameplay identisch mit dem Original. Unter der Haube folgt das Spiel also der gleichen Logik wie damals und ist

immer noch an 25 fps gebunden. Auch das unsichtbare Raster, auf dem sich die Charaktere und Gegner bewegen, bleibt komplett erhalten. Allerdings haben die Grafiker clevere Wege gefunden, um die Laufbewegungen der Helden geschmeidiger zu gestalten.

Hier dürfte auch besonders spannend werden, wie es sich mit einem Gamepad spielt, schließlich wurde Diablo 2 ursprünglich nur für Mauseingaben konzipiert. Ein erstes Bild (rechte Seite oben) zeigt bereits ein angepasstes Interface für die Konsolenfassungen, in denen man wie in Diablo 3 mehrere Aktionstasten mit Fähigkeiten belegen kann. Heil- und Manatränke pfeift man sich einfach mit dem Digikreuz rein. Das klingt durchdacht, doch ob es sich auch ordentlich spielt, muss sich noch zeigen.

Die (wenigen) Neuerungen

Steuerung und Benutzeroberfläche bekommen in der Neuauflage zumindest ein paar behutsame Verbesserungen spendiert. So gibt es nun detailliertere Infos im Charakterbogen, die alle passiven Eigenschaften zusammen-

fassen. Neue Tool-Tipps im Inventar vergleichen die Werte von angelegter Ausrüstung. Gold wird automatisch aufgesammelt, die Option lässt sich aber auch abschalten. Der Handel zwischen Spielern soll benutzerfreundlicher ausfallen und Gruppen werden nun auf Wunsch automatisch gebildet, bis zu acht Spieler können gemeinsam loslegen. Am arg kleinen Inventar soll sich zwar nichts ändern, doch dafür bekommt zumindest die Beutetruhe ein Upgrade: Sie wurde von 6x8 Feldern auf 10x10 Kästchen erweitert und enthält nun auch ein gemeinsames Beutetruhenfach (shared stash), auf das alle Charaktere innerhalb eines Battle.net-Accounts zugreifen können. Das heißt, man kann wie in Diablo 3 problemlos Beute zwischen seinen Charakteren übertragen und muss Figuren nicht mehr als Packesel einsetzen.

Keine Frage, das sind alles wertvolle Neuerungen. Trotzdem sind moderne Hack & Slays wie Path of Exile oder Grim Dawn in vielerlei Hinsicht schon deutlich weiter. Vor 21 Jahren mag Diablo 2 noch wegweisend gewesen sein, doch heutzutage wirken manche Mechaniken schlichtweg veraltet. Etwa der unhandliche Horadrim-

würfel, der das kleine Inventar zusätzlich verstopft. Die fehlende Sortierfunktion. Die unpraktischen Spruchrollen, die man ständig nachkaufen muss. Die überflüssige Ausdauerleiste. Die nutzlosen Wurfaffen. Oder der Gürtel, in den man Heil- und Manatränke von Hand einsetzen muss. Es hat gute Gründe, dass sich solche Features nicht durchgesetzt haben. Doch auch sie machen den ursprünglichen Charme von Diablo 2 aus – und darum bleiben sie erhalten. Das freut natürlich beinhardt Fans! Neueinsteiger dagegen, die ein halbwegs modernes Spielerlebnis erwarten, werden sich erst mal eingewöhnen müssen. Dazu zählt auch die manuelle Punkteverteilung für Attribute und Fertigkeiten, die dem Spieler mehr Planung abverlangt als beispielsweise ein Diablo 3, das in dieser Hinsicht sehr leicht geraten ist. Doch immerhin: Die Talentbäume hatte Blizzard schon vor vielen Jahren mit einem Synergiesystem ausgestattet, mit dem Patch 1.13 kam auch noch eine eingeschränkte Respec-Funktion hinzu. Damit fällt die Ge-



Praktisch: Im Charakterbogen befindet sich nun ein neues Infenster, das alle passiven Boni übersichtlich zusammenfasst.



Am kleinen Inventar ändert sich zwar nichts, doch immerhin die Beutekiste (links) wird erweitert, außerdem kann man nun Items zwischen seinen eigenen Charakteren tauschen.



Unter der 3D-Grafik arbeitet das stinknormale Diablo 2 mit Patch 1.14. Auch veraltete Spielelemente und das durchgewachsene Balancing bleiben erhalten.

fahr, sich heillos zu verskillen, zu mindest deutlich geringer aus als im Originalspiel.

Online und offline

Diablo 2: Resurrected ist wie gewohnt offline im Solo-Modus spielbar. Ein Couch-Koop-Modus wie in Diablo 3, in dem bis zu vier Spieler an einer Konsole spielen konnten, wird nicht geboten, dafür ist Diablo 2 schlichtweg nicht ausgelegt. Dafür ermöglicht die Neuauflage nun unkomplizierte Online-Partien über das moderne Battle.net, außerdem könnt ihr so auch euren Spielstand auf andere Plattformen

übernehmen: Wer beispielsweise seinen Helden von der PS5 auf dem PC weiterspielen und später wieder zurückwechseln möchte, kann das einfach über das Battle.net erledigen – allerdings muss man dann auch beide Versionen einzeln kaufen. Echtes Crossplay zwischen PC, Switch, Xbox- und Playstation-Konsolen ist übrigens nicht geplant, könnte aber vielleicht noch zu einem späteren Zeitpunkt kommen: Blizzard will sich die Sache nochmal in Ruhe ansehen. Sicher ist dagegen, dass keine alten Online-Charaktere aus Diablo 2 in die Neuauflage importiert werden können, schon allein aus Sicherheitsgründen. Im Multiplayer von Resurrected fangen also alle wieder bei Null an. PC-Spieler können lediglich alte Offline-Spielstände importieren. Da die problemlos manipuliert werden können, gibt's dafür allerdings keinen Battle.net-Support – ein Transfer auf die Konsole fällt hier also flach. Ein Glück!

Für den Multiplayer sind einige Verbesserungen geplant. So verspricht Blizzard eine frische Benutzeroberfläche für Lobby und Spielersuche, außerdem gibt's ein überarbeitetes Ranglistensystem mit neuen Filterfunktionen. Seasons sollen zwar kürzer ausfallen als im alten Diablo 2, doch neue Belohnungen wird es nicht geben. Das Endgame besteht also weiterhin darin, die drei Schwierigkeitsgrade durchzuspielen, Level 99 zu erreichen und möglichst gute Beute abzustauben. Die Unterteilung in Regionen gehört dafür der Vergangenheit an, in Diablo 2: Resurrected spielen alle gemeinsam auf globalen Servern. Außerdem soll das neue Battle.net mit all seinen Sicherheitsvorkehrungen dafür sorgen, dass Cheater, Item Duping und Bots möglichst kein Problem mehr darstellen.

Was kostet die Neuauflage?

Die PC-Version kann man für 40 Euro vorbestellen, zum Preis von 60 Euro gibt's auch eine Sammlung

mit Diablo 3. Für die PS5-Fassung rechnen wir mit ähnlichen Preisen. Auf dem PC kann man sich schon für eine technische Alpha anmelden, mit der Blizzard das Spiel einem öffentlichen Test unterziehen will. Spätestens dann wird sich zeigen, ob das vertraute Gameplay auch mit Edelgrafik und Controller flutscht – und ob Diablo 2 immer noch so verboten viel Spaß macht wie vor 21 Jahren.

FELIX SCHÜTZ

Meinung

„Schicke Grafik, alter Kern – für Diablo-Fans könnte ein Traum endlich wahr werden.“

Felix Schütz Redakteur



Seit 25 Jahren hat Diablo einen festen Platz in meinem Gamer-Herzen, und das gilt besonders für Diablo 2: Diese düstere Atmosphäre, die coolen Klassen, die Cutscenes, die höllisch motivierende Beutejagd – das war damals großartig und ist auch heute noch gut! Umso mehr freue ich mich über die Neuauflage, mit der ich eigentlich nicht mehr gerechnet hatte: Neue Grafik, altes Gameplay, damit könnte Blizzard vielen treuen Fans einen Herzenswunsch erfüllen. Für meinen Geschmack dürften es sogar ein paar Neuerungen mehr sein. Sicher, die geplanten Verbesserungen am Interface und eine ordentliche Battle.net-Unterstützung klingen schon mal super. Doch ob das reicht, um auch die anvisierten Neueinsteiger abzuholen, wage ich noch zu bezweifeln: Am kleinen Inventar, den umständlichen Spruchrollen, dem Tränkegürtel oder dem dürrtigen Endgame hat der Zahn der Zeit schon kräftig genagt. Ich verstehe aber natürlich, warum Blizzard die Finger davon lässt – gerade nach dem verzeigten Warcraft 3: Reforged will man eben nichts mehr riskieren. Ein modernes Action-RPG wird Diablo 2: Resurrected also mit Sicherheit nicht, dafür sind manche Spielelemente einfach zu angestaubt. Trotzdem – oder gerade deshalb – dürfte es ein Hit werden.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben sämtliche Informationen, Videos und Interviews der diesjährigen Blizzcon ausgewertet. Und ein paar hundert Stunden Diablo 2 gespielt.

Infos

HERSTELLER	Blizzard Entertainment
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
TERMIN	2021

Überarbeitete Cutscenes und neu abgemischter Sound sollen die Präsentation zeitgemäß abrunden.



Diablo 4

Der vierte Teil der legendären Hack&Slay-Reihe nimmt immer mehr Gestalt an. Im Rahmen der Blizzcon stellten die Entwickler unter anderem die Jägerin vor.

ACTION-ROLLENSPIEL | Die Blizzcon 2021 war vor allem für Diablo-Fans ein Fest. Neben Neuigkeiten zum Mobile-Ableger Diablo Immortal und der mit Begeisterung aufgenommenen Ankündigung von Diablo 2: Resurrected gab es auf der virtuell abgehaltenen Convention auch jede Menge neue Infor-

mationen zum kommenden Diablo 4. Damit setzen die Entwickler ihre sehr offene Kommunikation rund um das Action-Rollenspiel fort. Denn schon in den Monaten seit der Ankündigung des Titels auf der Blizzcon 2019 haben die Macher mit quartalsweisen Berichten immer wieder Einblicke in die Ent-

wicklung gewährt. Was auf der Blizzcon 2021 nun noch alles verraten wurde, fassen wir nachfolgend für euch zusammen.

Die Jägerin

Die größte und wahrscheinlich wichtigste Enthüllung während der Blizzcon war sicher die der vierten

spielbaren Klasse. Mit einem schicken Rendertrailer, in den auch einige Gameplay-Szenen eingebettet waren, stellten die Entwickler die Jägerin vor. Nun ist der deutsche Name der Klasse leider etwas irreführend. Ein Fehler der auf schlechte Übersetzungen in den 90er Jahren zurückgeht. Denn ei-

Die Jägerin verkörpert einen klassischen Charakter des ersten Diablo. Auch dort konnte der Schurke schon mit Nah- und Fernkampfaffen umgehen.



Die Vorstellung der Jägerin übernahm ein schicker und atmosphärisch inszenierter Trailer, der komplett in Spielgrafik entstanden ist.

gentlich ist mit dieser Klasse der Rogue, also der Schurke gemeint. Mit dem, was wir eventuell unter einem Jäger verstehen, hat sie auf jeden Fall wenig gemeinsam.

Entsprechend düster wird der Charakter im Trailer auch dargestellt. Dort ist eine Frau zu sehen, die sich selbst als Dieb, Ketzer und Mörder bezeichnet, während sie die abgetrennten Ohren ihrer Opfer vor sich ausbreitet. Die gezeigten Kampfszenen zeugen von äußerster Brutalität. Die Jägerin kann sowohl mit Bögen als auch mit Dolchen bestens umgehen. Ihre Stärke auf dem Schlachtfeld ist ihre Flinkheit. Übrigens: Wir sprechen in dieser Vorschau der Einfachheit halber von der Jägerin in der weiblichen Form, die Klasse soll aber auch wie alle anderen als männlicher Charakter gespielt werden können. Seit dem Untergang der Schwesternschaft vom Verborgenen Auge sind die Jäger keine rein weibliche Gesellschaft mehr.

Vom Grundaufbau orientiert sich die Jägerin am Original-Rogue aus dem allerersten Diablo. Das bedeutet zum Beispiel Vielseitigkeit bei der Waffenwahl. Für den Nahkampf stehen Dolche und Schwerter zur Verfügung, die je-

Anders als früher müssen Nah- und Fernkampfwaffen nicht mehr getrennt voneinander ausgerüstet werden (siehe unterer Bereich des Charakterfensters).



weils im sogenannten Dual Wield, also eine Waffe pro Hand, getragen werden können. Für den Fernkampf kommen Bögen und Armbrüste zum Einsatz. Anders als in früheren Teilen üblich, müssen diese beiden Waffenarten jedoch nicht mehr als zwei verschiedene Waffensets abgelegt werden. Stattdessen führt die Jägerin stets eine Fernkampf- und ihre Nahkampfwaffen mit sich und setzt diese ohne erforderlichen Setwechsel nach Belieben ein.

Eine vielseitige Klasse

Die Jägerin verfügt über drei Spezialisierungen, die sich auf Kombopunkte, die Schattenwelt beziehungsweise das Ausnutzen von Schwächen konzentrieren. Eine Schattenwelt-Jägerin kann in die namensgebende Parallelwelt übertreten und einige Feinde mit sich ziehen. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel größere Gruppen von Gegnern kontrollierter ausdünnen. Ist die Jägerin auf das Ausnutzen von Schwächen spezialisiert, wird

bei Gegnern angezeigt, wenn diese einen Schwachpunkt offenbaren. Mit einem dann richtig getimten Angriff lässt sich deutlich mehr Schaden anrichten. Die Kombopunkte-Spezialisierung funktioniert ähnlich wie beim Schurken in World of Warcraft. Es gibt Skills, die Kombopunkte aufbauen und welche die sie verbrauchen und entsprechend der Anzahl Schaden verursachen. Bei dieser Spezialisierung geht es also eher darum, einen sinnvollen Rhythmus der Fähigkeiten zum Aufbau und Verbrauch der Kombopunkte zu erreichen.

Um an die Spezialisierungen zu gelangen, gilt es, in der Welt von Diablo 4 klassenspezifische Quests für die verschiedenen Schurkenfraktionen zu erledigen. Dazu gehören unter anderem die Überreste der Schwesternschaft des Verborgenen Auges und Gesetzlose Schmuggler aus den Sümpfen von Hawezar. Je nach Fraktion schaltet ihr eine andere Spezialisierung frei. Da diese dann jeweils individuell mit den beiden Kampfstilen in Nah- und Fernkampf kombiniert werden können, ergeben sich für die Jägerin sehr vielfältige Spielweisen.

Wem das noch nicht genug ist, der kann zusätzlich noch mit den Elementen spielen. Jeder Angriff und jede Fähigkeit lassen sich mit verschiedenen Elementarkräften verstärken. Dadurch bekommen



Die Jägerin kann ihren Angriffen Elementareffekte (hier Frost) hinzufügen und wird dadurch sehr vielseitig.

Zum Überbrücken größerer Strecken in der offenen Spielwelt kommen verschiedenste Reittiere zum Einsatz.



die Skills unterschiedliche Wirkungen. Während ein Pfeilhagel mit Eis prima geeignet ist, große Gruppen einzufrieren und somit zu kontrollieren, sorgt ein Pfeilhagel mit Gift für einen qualvollen, langsamen Tod für eine ganze Reihe von Feinden. Dieses System und die möglichen Synergien sollen vor allem im Zusammenspiel mehrerer Spieler so richtig

zum Tragen kommen. Eine weitere Stärke der Jägerin ist die sehr hohe Mobilität. Dabei setzt sie vor allem auf den Dash, der sie schnell hinter Gegner befördert oder aus brenzligen Situationen entkommen lässt. Sogar vom Pferd aus kann die Jägerin coole Manöver vollführen, indem sie aus vollem Ritt zu einem Pfeilhagel ansetzt, mit einem Dash in die Gegner

Überall in der Spielwelt gibt es verlassene Festungen und Ortschaften, die es von Monstern zu befreien gilt.



Befreite Orte werden dann zu neuen Rückzugspunkten mit Händlern, Questgebern und Wegpunkten.



springt und jedem, der noch übrig ist, den Rest gibt.

Die offene Spielwelt

Im Zusammenhang mit der Jägerin sprachen die Entwickler auch über einige andere Aspekte von Diablo 4. So auch über die offene Spielwelt, die erstmals große Teile von Sanctuary abbildet. Je nachdem, wo man sich gerade aufhält,

ändert sich dann zum Beispiel das Design von Loot. Ein erbeutetes Schwert in Kehjistan wird in der Regel ein Scimitar sein, während es im nördlichen Scosglen eher ein Breitschwert ist. Das soll dazu beitragen, dass alles im Spiel auf mehr oder weniger subtile Weise das Gefühl vermittelt, genau in diese Ecke der Welt zu gehören.

Das gilt in gewisser Weise auch für die Reittiere, die für die Fortbewegung in der riesigen Spielwelt wichtig sind. Spieler werden dabei eine große Sammlung an verschiedensten reitbaren Untersätzen anlegen können. Neue Mounts lassen sich überall in der Welt finden. Unter anderem in versteckten Locations und als Belohnung für das Abschließen von Puzzles. Zusätzlich lassen sich diverse Gegenstände zur zusätzlichen Individualisierung der Pferde finden. Dazu gehören Rüstungen, Hufplatten und Trophäen, die am Pferd befestigt werden können. Mit der Wahl des Hufeisens hat man sogar Einfluss auf die Geschwindigkeit seines Reittieres. Kein Thema war bei den Entwicklern der Kampf vom Rücken des Pferdes. Das entspricht nicht dem Diablo-Spielgefühl. Stattdessen bekommen



Da es keinen Kampf auf dem Pferd geben wird, hat jede Klasse schicke Dismount-Skills, die einen direkt ins Kampfgeschehen einsteigen lassen.

Wer in PvP-Gebieten besonders viele Spieler besiegt, wird zum Gefäß des Hasses und damit zu Freiwild für andere Spieler.



alle Klassen coole Dismount-Skills, die einen direkt vom Reiten in den Kampf einsteigen lassen.

Während der Reise durch die offene Spielwelt trifft man immer wieder auf feindliche Camps. Ehemalige Festungen der Menschen, die von Banditen, Monstern, Ziegenmenschen und anderem Ab-

schaum übernommen wurden. Für die Helden von Sanctuary ist es die Aufgabe, diese Orte wieder zurückzuerobern. Ist dies gelungen, schaltet man für sich ein neues Lager mit Händlern, Schmieden, Questgebern, möglicherweise Dungeon-Eingängen und einem neuen Wegpunkt in der Spielwelt

frei. So hilft ihr im Verlauf des Spiels dabei, dass Sanctuary nach und nach wieder besiedelt wird.

Player versus Player

In der offenen Spielwelt von Diablo 4 seid ihr nicht allein unterwegs. Viele weitere Spieler tummeln sich in den Weiten von Sanctuary. Doch nicht immer sind diese nur als freundliche Abenteuer-Kollegen zu betrachten. In einigen Gebieten des Spiels steigt der Hass von Mephisto aus der Hölle hinauf. In diesen Bereichen werden die Helden von diesem Hass verzehrt, so dass sie auf ihre Mitspieler losgehen. Aber PvP soll niemals Pflicht werden. Selbst in diesen speziellen Gebieten muss man nicht zwangsweise andere Spieler angreifen und töten. Ein Grund diese „Felder des Hasses“ genannten Bereiche aufzusuchen, ist, um Scherben des Hasses zu sammeln, die man sich auch einfach durch Events, Kisten und das Töten von Monstern verdienen kann.

Um diese Scherben auch als Währung verwenden zu können, müssen diese jedoch zunächst noch in einem Reinigungsritual behandelt werden. Über diesen Vorgang werden aber alle anderen Spieler im Gebiet informiert. Es ist also mit dem Angriff von Spielern zu rechnen, die einem die gesammelten Scherben abnehmen wollen. Wurde die Reinigung erfolgreich durchgeführt, können die Scherben des Hasses in kleinen Siedlungen am Rande der

PvP-Gebiete für Ausrüstung, Trophäen und andere Dinge ausgegeben werden. Die Gegenstände sollen nicht zwangsweise mächtiger sein als andere Beute in anderen Teilen des Spiels, aber sie sollen den PvP-Spieler durchaus ansprechen.

Wer besonders viel Spaß hat, Jagd auf andere Spieler zu machen, und dabei auch noch erfolgreich ist, wird mit der Zeit immer mehr von Mephistos Hass durchdrungen. Das geht soweit, dass man irgendwann zum sogenannten Gefäß des Hasses wird. Hat man diesen Status erreicht, wird man für alle anderen Spieler als Gefahr auf der Karte gekennzeichnet. Außerdem erhalten andere Spieler einen Bonus, sollten sie es schaffen, ein Gefäß des Hasses zur Strecke zu bringen. Ähnlich wie in Diablo 2 sammelt ihr übrigens wieder die Ohren besiegtter Feinde im PvP. Bisher handelt es sich dabei aber lediglich um Trophäen ohne sonstigen Nutzen im Spiel. Ob sich das noch ändert, ist bisher nicht bekannt. Ungewiss bleibt auch weiterhin der Releasezeitpunkt von Diablo 4. Sicher ist bisher nur, dass es in diesem Jahr nicht mehr soweit sein wird.

MATTHIAS DAMMES

Meinung

„Die flinke und vielseitige Jägerin hat es mir schon jetzt angetan.“

Matthias Dammes Redakteur



Man hat das manchmal gar nicht so auf dem Schirm, aber Diablo 3 hat nun auch schon wieder acht Jahre auf dem Buckel. Es wird also langsam Zeit für den Nachfolger. Aber wir sind es ja auch gewohnt, dass sich Blizzard viel Zeit für ihre Projekte nimmt. Immerhin schweigen sie die Zeit nicht zu Tode, sondern geben immer wieder Einblicke in die Features, die uns erwarten. Die nun vorgestellte Jägerin hat mir dabei als Klasse schon sehr gefallen. Die vielfältigen Spielweisen lassen viel Raum für Experimente zu. Von den vier bisher bekannten Klassen ist sie auf jeden Fall der Topkandidat für den ersten Durchgang. Die weiteren Infos zur offenen Spielwelt nehme ich nach wie vor mit gemischten Gefühlen auf. Ich kann mich weiter nicht damit anfreunden, mein Spiel mit anderen Spielern teilen zu müssen. Ich hoffe noch immer auf eine Offline-Funktion.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben die Blizzcon online ausführlich verfolgt und in einem hochwissenschaftlichen Verfahren jeden Schnipsel News analysiert.

Infos

HERSTELLER	Blizzard Entertainment
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
TERMIN	2022



In den PvP-Gebieten dringt der Hass von Mephisto aus der Erde hervor. So erklären die Autoren, dass die Helden hier aufeinander losgehen.



Mit Barbar, Zauberin, Jägerin und Druiden sind bisher vier Klassen bekannt. Eine wird vermutlich noch hinzukommen.

Im Spiel gibt es zwar Dialogoptionen. Einen Unterschied macht eure Wahl aber nicht.



Outriders hält sich in Sachen ungeschönte Gewaltdarstellung wirklich nicht zurück.

Wird's so gut wie Bulletstorm? Dank einer umfangreichen Demo konnten wir mal einen längeren Blick auf das neue Werk von People Can Fly werfen. Unsere Eindrücke gibt's in der Vorschau.

Outriders

KOOP-SHOOTER | Die Erde wie wir sie kennen gibt es nicht mehr. Jahrzehnte der Misswirtschaft, des Raubbaus, der Dekadenz haben unseren blauen Planeten in einen unbewohnbaren Flecken Ödland verwandelt. Hier hat die Menschheit keine Perspektive mehr. In einem letzten Akt der Verzweiflung sucht eine Gruppe Auserwählter daher ihr Glück in den Sternen:

Eine 80-jährige Space-Odyssee zur neuen Wahlheimat Enoch soll die Rettung sein. Hier will man von Neuem beginnen, es dieses Mal alles richtigmachen. Nur leider hat der Planet da andere Pläne ... Das hätte die Geschichte von Outriders sein können: ein halsbrecherisches Pionierabenteuer auf einem lebensfeindlichen Planeten, dessen mysteriöse Anoma-

lien die eine Hälfte aller Siedler in der Luft zerfetzt, die andere in mutierte Freaks verwandelt. Ist sie aber nicht. Stattdessen schmeißen euch die Entwickler nach gerade einmal 30 Minuten Prolog, in denen ihr grob die Steuerung und ein paar Schlüsselcharaktere kennenlernen durftet, in einen plötzlichen Cryo-Schlaf. Zack, 30 Jahre Zeitsprung! Und als ihr wieder aufwacht, ist von den aufregenden Dschungeln und fantastischen Alien-Kreaturen keine Spur mehr übrig. Enoch präsentiert sich als ein grau-braunes Dreckloch. Ein potthässlicher Einheitsbrei aus verrosteten Stahlstrukturen, schlammigen Schützengraben und improvisierten Wellblechhütten. Einzigartiges Setting? Frischer Look? Fehlanzeige!

Sinnlos im Weltraum

Das ist eines der größten Versäumnisse, die man Outriders ankreiden kann. Die Geschichte und die Welt des Loot-Shooters wirken absolut generisch. Eine klare Identität, ein außergewöhnliches Konzept sucht man vergebens. Und auch in Sachen Erzählung bleiben einige Wünsche offen. Noch vor wenigen Monaten kündigten die Macher an, man plane eine „erwachsene“ Spielerfahrung abzuliefern. „Mit Bulletstorm haben wir bereits ein Spiel gemacht, das einen etwas lustigeren Ton anschlägt“, erklärte





Szymon Barchan, Lead Narrative Designer bei People Can Fly, im Interview mit VG247. Jetzt wolle man zeigen, dass man auch ernste Themen behandeln könne. Von diesem Bestreben ist in der Demo jedoch nicht mehr viel zu sehen. Outriders erinnert vielmehr an Gears of War und Konsorten: Überzeichnete coole Typen in Lederjacke und Sonnenbrille erleben wilde Welt-raumabenteuer. Typen, die erst schießen und dann Fragen stellen, die prügeln, saufen und Penis-Witze erzählen.

Exemplarisch dafür ist eine Szene im Verlauf der Quest „Ein schlechter Tag“. Mit versteinerten Miene verfolgt unser Protagonist hier, wie ein Händler keine zwei Meter neben ihm kaltblütig ermordet wird. Nur um sich dann darüber zu beschweren, dass dieser ihm gerade die guten Waren zeigen wollte. Das hat beinahe B-Movie-Charakter. Dazu passt auch die teils schwer zu ertragende deutsche Vertonung, die 80er-Jahre-Porno-Synchro Konkurrenz machen könnte. Charaktere wirken absolut fehlbesetzt oder tragen ihren Text vollkommen lustlos vor. Dass euch

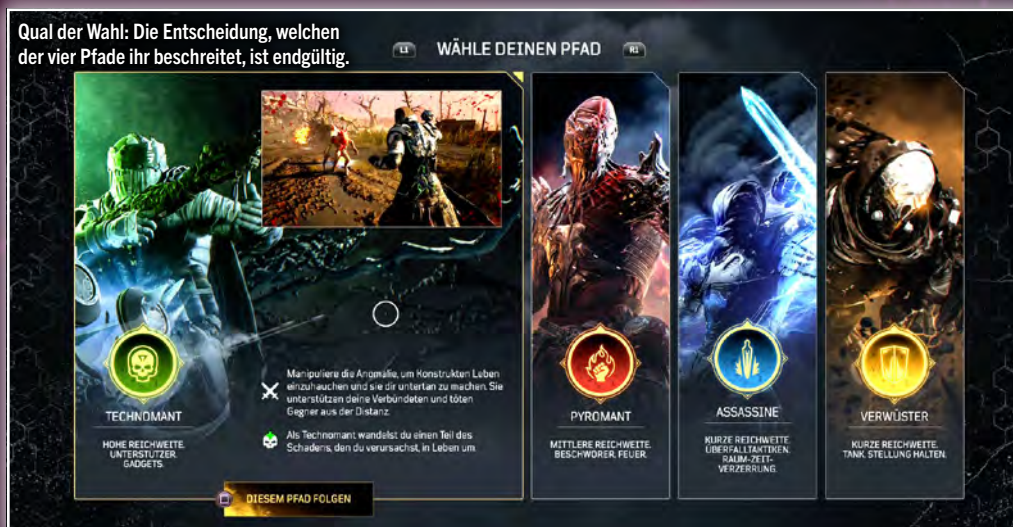
die im weiteren Missionsverlauf gerettete Jungfrau in Nöten nach den Worten „Na hallo. Hatte gehofft, dich hier nochmal wieder zu sehen“ nicht in ihr Hinterzimmer einlädt und eine furchtbare Sexszene im Stil von Ride to Hell: Retribution triggert, überrascht da schon fast. Insgesamt ist die Präsentation von



Outriders eher mäßig. Besonders, wenn man bedenkt, dass der Titel auch für PlayStation 5 und Xbox Series X erscheint. Gesichter wirken statisch, manche Animationen beinahe mechanisch. Gerade auf Old-Gen-Konsolen müsst ihr euch auf matschige Texturen, Pop-ins und Framedrops einstellen. Ein

besonderes Schmankehl sind auch die Cutscenes, die bei uns eigentlich nie fehlerfrei laufen wollten: Mal gab es Ton-Probleme, mal endete die Sequenz zu früh, sodass Teile des Dialogs einfach abgeschnitten wurden. Manchmal gab es ein paar Sekunden Schwarzbild, bevor überhaupt etwas passierte.





Und dann erst diese verdammte Shaky Cam! Warum das Bild in Outriders so herumwackelt, als leide der Kameramann an einem bösen Fall von Parkinson, bleibt ein echtes Rätsel.

Hirn aus, es wird geballert

Daher unser Tipp: Ignoriert am besten die Geschichte, die Dialoge und die Lore – die könnt ihr später immer noch im Ingame-Kompendium nachlesen. Schal-

tet stattdessen lieber das Hirn aus und haltet einfach drauf. Unter der dreckigen Fassade von Outriders versteckt sich nämlich immer noch ein durchaus unterhaltsamer Action-Shooter. Die Entwickler von People Can Fly tischen euch auch hier wieder das Gameplay auf, das Bulletstorm bereits so toll gemacht hat. Die Waffen klingen markig, sie steuern sich gut und sie sorgen für den gewünschten Knalleffekt: Dank Zerstückelungsfeature flie-

gen hier Blut und Gedärme durch die Gegend, als wären es Kamelle an Karneval. Köpfe platzen, Gegner fallen vom Blitz getroffen zu einem traurigen Häufchen Knochen zusammen oder brutzeln unter Hitze eines Flammenwerfers. Das macht auf eine perfide Art und Weise schon Laune. Zumal dieser Realismus-Verzicht auch in anderen Bereichen durchgezogen wird: Bei Scharfschützengewehren müsst ihr beispielsweise kei-

nen Bullet Drop miteinberechnen oder euren Atem anhalten, wenn ihr auf die Distanz das Fadenkreuz ruhig halten wollt.

Bei so viel Ballerspaß könnte man zeitweise fast vergessen, dass es in Outriders ja auch eine Deckungsfunktion gibt. Die umfasst die meisten Genre-Standard-Funktionen: Ihr könnt mit einer Rolle ausweichen, auf Knopfdruck hinter Objekten Schutz suchen oder zwischen mehreren Deckungen hin und her wechseln. Auch das blinde Feuern ist mit dabei. Einziger Wertmutterstropfen: Die Bedienung des Cover-Systems ist teils etwas zickig, zudem fühlen sich die Figuren nicht ganz so mobil an wie beispielsweise in einem The Division 2. Ansonsten ist die Steuerung aber vollkommen in Ordnung, sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur. Wer will, kann noch Zielhilfen zuschalten oder das Bedienschema individualisieren.

Dies ist mein Stolz, und da ist mein Gewehr!

Im Kampf selbst habt ihr die Wahl aus einer Primär-, einer Sekundär- und einer Handfeuerwaffe.



Die fallen in unterschiedliche Gattungen vom Sturmgewehr über Maschinenpistolen bis hin zur Schrotflinte – entsprechend variieren die Werte in Sachen Zielgenauigkeit, Schaden, Magazingröße, Reichweite oder Nachladezeit. Manche Schießprügel sind sogar mit Modifikationen ausgestattet. Dann fügen eure Schüsse etwa Frostschaden zu oder ihr erhaltet beim Nachladen 50 Lebenspunkte für jeden Gegner, den ihr mit dem geleerten Magazin erledigt habt. Das bietet zusätzliche Optionen im Kampf.

Darüber hinaus verfügt Outriders noch über ein Crafting-System, mit dem ihr Waffen verbessern und verändern könnt. Mit Rohstoffen wie Eisen oder Titan, die ihr in der Spielwelt findet, lassen sich die Seltenheitsstufe eines Gegenstandes anheben oder seine Attribute verbessern. Diese Anpassungsoptionen gelten natürlich nicht nur für Waffen, sondern auch für andere Gegenstände: Kopfbedeckungen, Handschuhe und Schuhe sowie Panzerung für Ober- und Unterkörper erhöhen so euren Rüstungswert und damit den Schadenswiderstand. Ein gewisser Rollenspiel-Anteil ist also auch mit dabei – besonders mit Blick auf die Lebensbalken und Schadenszahlen eurer Gegner.

Ich habe die Kraft!

Dazu passen dann auch die sogenannten Anomalie-Kräfte, die ihr

eurem Spielercharakter verpassen dürft. Nachdem ihr den in einem rudimentären Editor zusammengebastelt habt, müsst ihr euch zu Spielbeginn für einen von vier Pfaden entscheiden, quasi die Klassen von Outriders. Hier stehen euch der Pyromant, der Assassine, der Verwüster und der Technomant zur Auswahl. Alle haben dabei verschiedene Vor- und Nachteile und eignen sich für unterschiedliche Spielstile. Wir haben uns in der Demo für den Technomant entschieden, der bislang noch nicht spielbar war und quasi die Support-Klasse darstellt: Er unterstützt Mitspieler mit Distanzangriffen und Gadgets, beispielsweise einem Geschütz oder eine Art FLAK-Kanone. Ausrüsten könnt ihr immer nur drei dieser Fähigkeiten, insgesamt stehen aber pro Klasse acht Stück zur Auswahl, die ihr mit fortschreitendem Rang freischaltet. Mit Level-Ups steigert ihr nebenher auch noch eure maximale Gesundheit und schaltet Klassenpunkte frei, die ihr in einen weit verzweigten Skilltree investieren dürft. So könnt ihr euren Charakter in verschiedene Richtungen spezialisieren. Als Technomant habt ihr etwa die Spezialisierungen Pesthauch, Tech-Schamane oder Zerstörer zur Auswahl, die sich jeweils auf die Erhöhung von Waffenschaden, Anomalie-Kraft oder Lebenspunkten konzentrieren. Seid ihr mit eurer Ausrichtung nicht zufrieden, habt ihr jederzeit die Möglichkeit, eure

ausgegebenen Skillpunkte zurückzusetzen. Außerdem erlaubt euch das Spiel, bis zu sechs verschiedene Charaktere zu erstellen, um frei mit verschiedensten Kombinationen zu experimentieren.

Game as no Service

Auch in Sachen Spielerfahrung bietet Outriders jede Menge Entscheidungsfreiheit: Per simplem Drop-in-Drop-Out-Prinzip könnt ihr euch mit bis zu zwei anderen Spielern im Koop zusammenschließen, wobei das Spiel Anzahl und Stärke der Gegner immer mit skaliert. Der Host darf zudem den Schwierigkeitsgrad für die Session festlegen, indem es sich für eine von 15 Weltstufen entscheidet. Je höher die Stufe, desto härter der feindliche Widerstand, desto wertvoller aber auch der Loot. So sollt ihr auch nach Ende der Story motiviert werden, bereits bekannte Missionen für bessere Belohnungen nochmal zu spielen. Neue Post-Launch-Inhalte wird es in Outriders nämlich nicht geben, in Ermangelung eines Game-as-a-Service-Modells. „Unser Plan war ein Spiel, das einen Anfang und ein Ende hat“, erklären die Entwickler. „Ein Live-Modell hätte bedeutet, den Content in mehrere Teile aufzuspalten. Das wollten wir nicht.“ Heißt: keine Events, oder Season-Pässe, im Umkehrschluss aber eben auch nur eine endliche Anzahl an Missionen und Schauplätzen.

Outriders hat keine Open World, sondern besteht aus mehreren größeren Arealen, die per Schnellreise miteinander verbunden sind – Ladezeiten inklusive. Wenn ihr im Rahmen einer Nebenmission zum fünften Mal durch dasselbe Trümmerfeld lauft, könnte das also ziemlich schnell eintönig werden. Bereits in der Demo merkten wir kleine Abnutzungserscheinungen: Die Welt wirkt teils leblos und langweilig. Abgesehen von einem Bossfight gab es zudem nur menschliche Gegner. Hier hätten wir uns etwas mehr Varianz gewünscht. Vielleicht kommt diese ja im späteren Spielverlauf. Die kurze Sequenz am Ende des Testabschnitts teaset ja bereits außerirdische Monster und Biome an. Was uns in Outriders tatsächlich noch alles erwartet, werden wir aber wohl erst zum Release am 01. April erfahren. Dann erscheint der Titel zeitgleich für PC, PS4 und PS5 sowie Xbox One und Series X. Vom Start weg wird Crossplay zwischen den verschiedenen Plattformen unterstützt, der Spielfortschritt aus der Demo wird zudem ins fertige Spiel übernommen. **DAVID BENKE**

Meinung

„Hier liegen Licht und Schatten sehr nah beieinander.“

David Benke Redakteur



Fangen wir mal mit dem Positiven an: Outriders spielt sich auf jeden Fall sehr Spaßig. Das Gunplay haben die Macher von People Can Fly sehr befriedigend umgesetzt, auch das Klassensystem mit seinen individuellen Fähigkeiten hat mir gut gefallen. Zusammen mit ein paar Freunden lassen sich hier bestimmt ein paar nette Stunden Koop-Action erleben. Abseits der Ballerei wird's dann allerdings etwas schwieriger. Gut, über die lahme Geschichte kann man hinwegsehen. Die spielt in einem Loot-Shooter ja ohnehin nur eine untergeordnete Rolle. Aber das bis dato eher eintönige Welt- und Gegnerdesign, die mäßige Präsentation und die diversen technischen Macken lassen sich nur schwer ignorieren. Hier hat die etablierte Konkurrenz, deutlich die Nase vorn. Und kosten dabei sogar noch weniger!

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben anhand einer umfangreichen Demo ausführliche Eindrücke vor dem Test sammeln können – der folgt dann in der nächsten Ausgabe!

Infos

HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	People Can Fly
TERMIN	01. April 2021



Der erste Boss Gauss ist ein Veränderter, der sich auf Elektro-Kräfte spezialisiert hat.

Knockout City



Die Optik mag an populäre Multiplayer-Shooter wie Valorant erinnern, doch in Knockout City fliegen euch statt Kugeln Völkerbälle um die Ohren.

ACTION/SPORT-SPIEL

Passend zur Ankündigung des Third-Person-Multiplayer-Actionspiels Knockout City wurden wir von EA zu einem digitalen Preview-Event eingeladen. Dabei wurde uns das Spiel aus dem Hause Velan Studios nicht nur ausführlich vorgestellt, wir hatten ebenso die Chance, uns selbst in die wilden Völkerballschlachten zu stürzen und den

Entwicklern ein paar Fragen zu stellen.

Bei Knockout City handelt es sich um ein Third-Person-Online-Actionspiel, bei dem sich die cartoonigen Figuren mit Völkerbällen abwerfen. Statt wie bei der vor allem im Schulsport beliebten Sportart nur auf das eigene Feld beschränkt zu sein, lockt in Knockout City eine ganze Stadt als Schauplatz. Insgesamt gibt es fünf Maps, in denen man sich frei bewegen und dem Gegenüber die Bälle um die Ohren hauen kann. Wo die Bälle auf der Spielkarte auftauchen, ist fest vorgesehen. An diesen Orten werden sie auch nachgeliefert, sollte einer vom Rand der Karte fallen oder zerstört werden.

Games without Frontiers

Knockout City erscheint gleichzeitig am 21. Mai 2021 für Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch und PC und sowie auf den aktuel-

len Microsoft- und Sony-Konsolen (Xbox Series X/S und Playstation 5). Via Crossplay könnt ihr von jedem System aus an ein und demselben Spiel teilnehmen. Solltet ihr mehrere Versionen von Knockout City besitzen, könnt ihr auch euer Spielerprofil auf allen Endgeräten nutzen.

Ducken, Deckeln, Dribbeln, Dotzen und Ducken

Einen Ball werft ihr mit dem rechten Trigger bzw. der linken Maustaste. Je länger die Taste gedrückt bleibt, desto mehr Wucht legt ihr in eurem Schuss. Zielen müsst ihr nicht manuell, es wird stets automatisch der nächstgelegene Gegner anvisiert. Mit E und Q bzw. X und Y (oder dem jeweiligen Äquivalent) gebt ihr dem Ball einen bestimmten Drall mit.

Mit dem linken Trigger oder der rechten Maustaste nehmt ihr hingegen kurzzeitig eine Fang-Position ein, mit der ihr den Wurf des Gegners nicht nur abwehren, sondern direkt wieder gegen ihn verwenden könnt. Bei jedem erfolgreichen Fang bekommt der Ball automatisch mehr Geschwindigkeit und wird somit schwerer zu erhaschen. Aus welcher Richtung ein Geschoss auf euch zufliegt, kann man gut mithilfe farbiger Markierungen am Bildschirmrand vorhersehen.

Ihr könnt exakt einmal von einem regulären Ball erwischt werden, ohne auszusteigen. Beim zweiten Mal gibt es einen Knock-

out mit anschließendem, leicht verzögerten Respawn. Mit Spezialbällen und anderen Tricks wie einem Remppler, der auch zum schnellen Wegducken und zur Ballabwehr genutzt werden kann, könnt ihr Gegner noch schneller ausschalten, indem ihr sie beispielsweise von der Karte stoßt und somit einen sofortigen Knockout herbeiführt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, selbst zum Ball und in den Händen eines Mitspielers zum ultimativen Wurfgerät zu werden, das bei voller Aufladung gleich mehrere Gegner auf einmal ausknockt.

Die verschiedenen Aktionen und ihre Einsatzmöglichkeiten im Kopf zu behalten, um im richtigen Moment darauf zurückgreifen zu können, kann anfangs ein bisschen überfordernd sein. Sie zu meistern ist jedoch vor allem in der Defensive essenziell, um nicht als Kanonenfutter zu enden.

Geballter Spaß in drei Spieltypen

Die drei Spielmodi, die wir bereits einen Abend lang ausprobieren durften und die auch in der geschlossenen öffentlichen Beta am 21. Februar 2021 enthalten waren, sind 3 vs. 3 Team KO, 3 vs. 3 Diamond Dash und 4 vs. 4 Ball



Beim Fangen ist Timing gefragt. Wer zu früh auf den Knopf drückt, ist gegnerischen Angriffen danach schutzlos ausgeliefert.

up Brawl. Neben dem für ein gelegentliches schnelles Spiel geeigneten Streetplay-Modus und einem Wettkampfmodus mit verschiedenen Rängen wird es auch die Option geben, private Spiele zu starten. Ein Offline-Modus ist weder vorhanden noch geplant – zumindest zum aktuellen Zeitpunkt.

Im Team KO Modus tretet ihr in zwei Gruppen, Rot und Blau, gegeneinander an. Für jeden erzielten Knockout gibt es einen Punkt für euer Team. Das Team, das zuerst 10 Punkte erreicht hat, gewinnt die Runde. Kann ein Team zwei Runden für sich entscheiden, wird es für siegreich erklärt und das Match ist vorbei. Auf jeder

Map befinden sich neben den normalen Bällen auch noch Spezialbälle von genau einer Sorte, die zu Beginn des Matches zufällig bestimmt wird. Darunter Käfig-Bälle, mit denen getroffene Figuren zu Bällen zusammengequetscht werden und ihr sie ohne Probleme von der Karte schmeißen könnt, verschiedene Bomben-Bälle, die



Wer von der Karte fliegt, verliert sofort beide Lebenspunkte und spendiert dem Gegner auch ohne dessen Einwirken einen Punkt.

Ihr könnt eure Spielfigur in 17 Slots mit Anpassungen ausstatten. Darunter Handschuhe, Frisuren und Posen für Sieg und Niederlage.



nach einem abgelaufenen Countdown oder bei Berührung explodieren und Mond-Bälle, die euch höher springen und Gegner bei einem Treffer von der Weltkarte kaputtieren lassen. Insgesamt soll es sechs verschiedene Balltypen geben.

Marginale Veränderungen an diesem Spielprinzip gibt es im

Diamond Dash Modus. Hier lassen ausgeknockte Gegner Diamanten fallen, die es einzusammeln gilt, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Geht eine Kameradin neben euch zu Boden, könnt ihr die Diamanten schnell aufklauben, um Schlimmeres zu verhindern. Fällt eine Spielfigur allerdings von der Weltkarte, werden dem gegneri-

schen Team automatisch die vollen Punkte zugeschrieben. Es gilt, 30 Diamanten zu verdienen, um eine Runde zu gewinnen.

Die letzte und konzeptionell unterschiedlichste Spielvariante ist dann der Ball up Brawl. In diesem Modus spawnen nämlich keine Spielbälle, weshalb ihr im Team darauf angewiesen seid,

einander zu werfen oder in Ball-Form geworfen zu werden. Ihr seid also gezwungen, euer Schicksal buchstäblich in die Hände eurer Teammitglieder zu legen. Das fördert nicht nur Teamwork, sondern auch Chaos und sorgt zumindest in den rund fünf Stunden, die wir mit dem Spiel verbracht haben, für die meiste Unterhaltung.

It's a Knockout

Das simple Spielprinzip ist motivierend und einem Gegner den Ball auf die Schnauze zu knallen, fühlt sich einfach jedes Mal befriedigend an. Dennoch gibt es auch ein paar Kritikpunkte, die wir bei unserer Spielsession vermerkt haben.

So gibt es an der grafischen Qualität zwar wenig zu beanstanden, der leicht cartoonige Look, den derzeit fast jedes Online-Spiel von Apex Legends bis Valorant zu haben scheint, ist allerdings auf Dauer doch recht eintönig. Zumal die namensgebende Stadt in der Kreativität ihrer Architektur Welten hinter anderen Fantasie-Städten wie Gotham City oder der offensichtlich als Inspirationsquelle genutzten Grind City aus Jet Set Radio zurückbleibt.

Ihr könnt Bälle frontal, in hohem Bogen oder mit einem seitlichen Spin auf Gegner werfen. So könnt ihr auch Gegner treffen, die sich hinter Ecken befinden.



Neben ästhetischen Beanstandungen gibt es auch am Gameplay ein paar kleinere Macken. So fällt es vor allem mit einem größeren Monitor extrem schwer, die Indikatoren an den Seiten des Bildschirms im Auge zu behalten, die einen vor nahenden Bällen warnen, während man sich auf das Spielgeschehen in der Mitte konzentriert. Weil solide Defensivarbeit ohnehin schon der anspruchsvollste Teil des Spiels ist, ist es absolut notwendig, dass die Hilfen auch als solche genutzt werden können.

Auch der Radius des Superangriffs, der immer dann ausgeführt werden kann, wenn jemand einen Schuss mit einem menschlichen Ball komplett aufgeladen hat, ist durch die minimalistischen Anzeigen nur schwer zu erkennen. Hier sollte sich Velan Studios vielleicht noch weitere Darstellungs-Optionen überlegen.

In unserer Spielsession mochten außerdem viele Stimmen im Chat das Fehlen einer Statistik-Anzeige im Spiel. So ist erst am Ende eines Matches und nur für die jeweilige Person ersichtlich, wie viele Knockouts sie verteilt hat. Wir fanden diesen Ansatz eigentlich sehr erfrischend und förderlich für den Spielspaß, gehen jedoch davon aus, dass Velan hier bald Abhilfe für die statistikungrige Zockerschaft schaffen wird. Zumindest können wir uns nicht vorstellen, dass der Wettkampfmodus ohne diese Option an den Start gehen wird.

Dressing up in costumes, playing silly games

Dadurch, dass der Gameplay-Fokus auf Timing statt auf Zielsicherheit liegt, dürften Gelegenheitspieler und Multiplayer-Neulinge weniger überfordert mit den Abläufen eines Matches sein als das beispielsweise bei einem Overwatch oder Counter-Strike der Fall sein dürfte. Allerdings ist Knockout City trotzdem ein Skill-basiertes Spiel, das beherrscht und optimiert werden will. Nur, wer zusammenarbeitet, sich koordiniert und Situationen richtig einschätzen kann, hat am Ende Erfolg. Bereits in der kurzen Zeit, die wir mit dem Spiel verbrachten, hingen Sieg und Niederlage häufig davon ab, welches Team bestimmte Me-

In der Beta seid ihr zu dritt oder zu viert im Team unterwegs. Im fertigen Spiel soll es auch einen Jeder-gegen-Jeden-Modus geben.



chaniken verinnerlicht hatte und welches nicht. So ist es essenziell, sich mit dem Zeitfenster genauestens vertraut zu machen, in dem ein Ball bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten gefangen werden kann. Außerdem hilft es natürlich, sich mit dem Layout der verschiedenen Maps und den dort möglichen Spielzügen vertraut zu machen, weshalb wohl nur Leute, die wirklich regelmäßig zocken im Wettkampfmodus hohe Ränge erreichen werden.

Neben diesen gibt es in Knockout City zudem ein Leveling-System sowie verschiedene tägliche und wöchentliche Challenges, mit deren Abschluss die Ingame Währung „Holobux“ verdient wird. Mit dieser können dann Kostüme, Frisuren, Accessoires und Gesten für eure Spielfiguren freigeschaltet werden. Die Holobux, die es auch für echtes Geld im Item-Shop zu kaufen geben wird, sollen die einzige Währung im Spiel sein und auch auf Wunsch ausschließlich durch das Spielen zusammengetragen werden können. Alle freischaltbaren Objekte seien laut den Entwicklern nur kosmetisch und hätten keinen Einfluss auf Stats oder Gameplay. Außerdem soll die Vollversion von Knockout City, die 19,99 US-Dollar bzw. Euro kosten wird, bereits zahlreiche Möglichkeiten zur Individualisierung enthalten, ohne dass dafür zusätzliches Geld, ob virtuell oder echt, investiert werden müs-

se. So könnt ihr beispielsweise eine Crew mit bis zu 32 Personen gründen und für diese einen einheitlichen visuellen Stil festlegen, der zwar von den einzelnen Mitgliedern angepasst werden kann, sich jedoch genug ähnelt, um eine Zugehörigkeit zu zeigen.

Auf unsere explizite Nachfrage, ob es Lootboxen im Spiel geben wird, antwortete Velan-CEO Karthik Bala mit einem entschiedenen „Nein“ und versprach, dass es auch in Zukunft keine solchen Mechaniken in Knockdown City geben wird. Auch ein Battle Pass ist bisher nicht geplant. Dennoch wäre es schwach-sinnig zu denken, dass sich Velan noch keine Gedanken über eine langfristige Monetarisierung gemacht hat. Ansonsten wäre der Plan, das Spiel nach Launch über einen bisher unbegrenzten Zeitraum ständig weiter mit neuen Inhalten zu beliefern, ja auch zu altruistisch für einen großen Publisher wie EA. Man kann also damit rechnen, dass es im Item-Store mehr Gegenstände zu kaufen geben wird, als man sie jemals auf kostenlosem Wege freispielen kann. Nach Launch soll im Abstand von neun Wochen regelmäßig neuer Content nachgeliefert werden. Diese neun Wochen bezeichnet der Entwickler als eine Season.

Die neuen Spielvarianten und Bälle, die diese Seasons mit sich bringen, müssen nicht extra be-

zahlt werden. Daneben soll es aber auch Events geben, die sich möglicherweise hinter einer Pay-wall verbergen. Alles deutet darauf hin, dass EA und Velan darauf abzielen, Knockout City zu einem Service-Game zu machen, das von der E-Sports-Szene angenommen und den Unternehmen für längere Zeit Geld in die Kassen spülen wird. **CHRISTIAN FUSSY**

Meinung

„Verbindet ähnlich wie Rocket League Ballsport mit extremen Elementen.“

Christian Fußy Redakteur



Was für das eine Spiel Autos und Donnerkuppel-artige Arenen sind, ist für das andere eine beispielbare Stadt und die Möglichkeit, statt mit Völkerbällen mit Bomben und Käfigen zu schmeißen. Spaß macht das zwar schon jetzt, um das Spiel nachhaltig zum Dauerbrenner zu machen, muss Velan Studios das Gameplay aber noch stark verfeinern. Ob der Entwickler den Titel in Zukunft eher für Hardcorespieler optimiert und damit mögliche E-Sport-Ambitionen erfüllen kann, oder das unbeschwerte Spielgefühl Knockout City auch nach dem Launch erhalten bleibt, wird sich frühestens am 21. Mai 2021 sagen lassen. Dann erscheint Knockout City auf Steam, Origin und Konsolen.

Darauf basiert unsere Meinung:

Bei einem digitalen Preview-Hands-on-Event konnten wir einen Blick auf das Spiel werfen. Außerdem sind wir echte Dodgeball-Profis. Wirklich.

Infos

HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Velan Studios
TERMIN	21. Mai 2021



Roller Champions

Rocket League auf Inline-Skates – das ist das Konzept von Roller Champions. Ob das in der Praxis funktioniert, haben wir für euch mal ausführlich ausprobiert.

SPORTSPIEL/ACTION | Sport-Simulationen gibt es wie Sand am Meer: Ob nun Fußball, Tennis oder Golf – über alle Disziplinen hinweg geben sich Entwickler und Publisher enorme Mühe, das Erlebnis vom echten Spielfeld möglichst authentisch auf das virtuelle Pendant zu übertragen. Was es hingegen deutlich seltener gibt, sind ausgefallene Versuche, das Sport-Genre mal mit neuen Vertre-

tern zu bereichern. Gut, wir haben Rocket League, Laser League oder Blood Bowl. Gemessen an der Masse an Möglichkeiten, die das Medium Videospiele hergibt, ist das allerdings noch immer etwas mager. Warum haben so wenige Leute den Mumm, mal fernab der Regeln der Physik ihre Fantasie schweifen zu lassen?

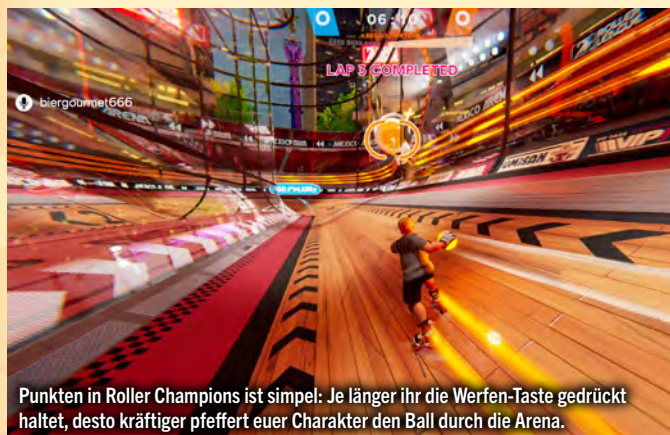
Zumindest Ubisoft versucht sich nun einmal an diesem Vor-

haben und lässt mit Roller Champions ein wilden Funsport-Mix auf uns los, der Elemente von Basketball und Roller Derby in ein knallbuntes Comic-Universum à la Fortnite und Co. versetzt. Erscheinen soll der Spaß noch 2021 für PC und Old-Gen-Konsolen – Crossplay inklusive, sodass sich hoffentlich eine entsprechend große Playerbase entwickeln sollte. Im Rahmen der Closed Beta konnten auch wir

schon vorab unsere Inline-Skates umschnallen und uns ins Getümmel stürzen. Aber hatten wir dabei auch wirklich Spaß?

Das Runde muss ins Runde?

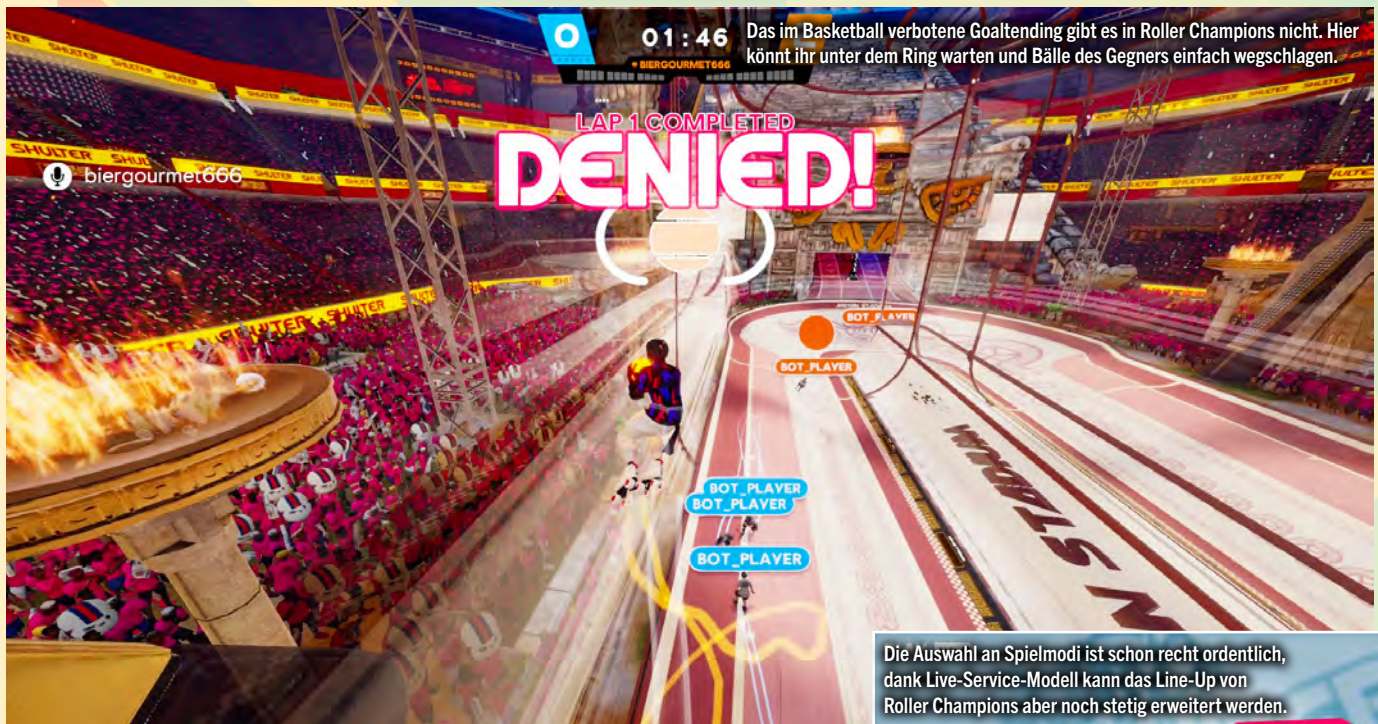
Die Grundidee von Roller Champions klingt erstmal simpel: Zwei Dreierteams auf Rollschuhen skaten durch eine Arena und müssen einen Ball durch einen an der Wand befestigten Ring werfen. So



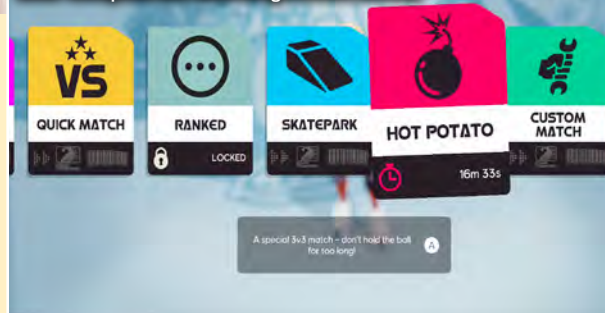
Punkten in Roller Champions ist simpel: Je länger ihr die Werfen-Taste gedrückt haltet, desto kräftiger pfeffert euer Charakter den Ball durch die Arena.



Mit Kniebeugen zum Sieg: Wenn ihr ordentlich Fahrt aufnehmen wollt, müsst ihr auf abfälligem Gelände (wie etwa den Arenawänden) in die Hocke gehen.



Die Auswahl an Spielmodi ist schon recht ordentlich, dank Live-Service-Modell kann das Line-Up von Roller Champions aber noch stetig erweitert werden.



weit, so unspektakulär. Spannend wird es erst durch das außergewöhnliche Drumherum: Der ovale Track, auf dem ihr unterwegs seid, wird nämlich rechts und links von hohen Wänden umschlossen. Ihr rast also quasi durch eine riesige, durchgängige Halfpipe. Und besagter Ring, den es zu treffen gilt, öffnet sich auch erst dann, wenn ihr vorher eine komplette Runde durch die Manege gedreht habt, ohne dass euer Team dabei den Ball verliert. Hängt ihr eine zweite Runde dran, bekommt ihr drei Zähler statt nur einem. Für drei Runden gibt es sogar fünf Punkte, mit denen sich das Spiel direkt gewinnen lässt. Zudem läuft die ganze Zeit ein Timer von sieben Minuten mit. Ist dieser bei null an-

gelangt, siegt das Team, das mehr Punkte hat.

Aus dieser Ausgangslage entwickelt sich ein nettes Risk-Reward-Spielchen: Fahrt ihr direkt drei Runden, um dem Gegner schnell ein Ende zu bereiten, riskiert dabei aber, den Ball und damit jeglichen Fortschritt zu verlieren? Oder macht ihr lieber kleine Schritte und gebt euch mit dem einen sicheren Punkt zufrieden? In Roller Champions gilt es, das stets genau abzuwägen.

Der grundlegende Gameplay-Loop aus Werfen, Passen, Tackeln und Ausweichen gestaltet sich dabei recht simpel und geht flott in Fleisch und Blut über. Das gilt besonders auf dem Controller (die Beta spielten wir auf dem PC), wo

ihr auf Knopfdruck auch noch zwischen freier Kamera und Ballkamera wechseln könnt. Nur beim Thema „Tempo aufnehmen“ braucht es ein wenig Eingewöhnungszeit. Das erarbeitet ihr euch nämlich, indem ihr ein Gefälle (also beispielsweise die Arenawand) hinunterrast und dabei in die Knie geht. So legt ihr einen ordentlichen Zahn zu und zieht euren Gegnern davon – zumindest für kurze Zeit. Einen dauerhaften Geschwindigkeitsboost, etwa in Form von Sprints oder gar Rake-

tenantrieb an euren Rollerblades, gibt es nicht. Dadurch fühlt sich Roller Champions teils leider etwas langsam an.

Der Trendsport der Zukunft?

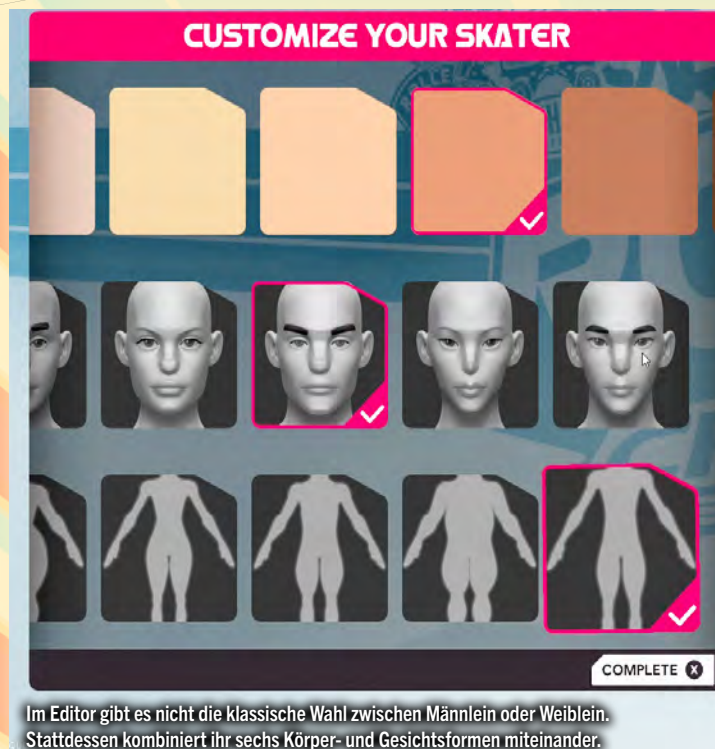
Daneben erwarten euch auch noch ein paar andere „fortgeschrittene“ Taktiken: Ihr könnt euch etwa auf Knopfdruck bei einem eurer Mit-



Für das Gewinnen der Mini-Wettkämpfe winken euch diverse Belohnungen. Ihr gewinnt beispielsweise Fans dazu, das XP-Äquivalent von Roller Champions.



Im Skatepark könnt ihr euch mit bis zu fünf anderen Spielern messen, eure Tricks und Würfe trainieren oder an kleinen Challenges teilnehmen.



Im Editor gibt es nicht die klassische Wahl zwischen Männlein oder Weiblein. Stattdessen kombiniert ihr sechs Körper- und Gesichtsformen miteinander.



FREE LOOK

spieler einhaken und dann von ihm abstoßen, um zusätzlich Schwung aufzunehmen. Oder ihr springt von seinem Rücken ab, um einen Ball aus der Luft zu pflücken. Insgesamt ist die Absprache mit euren Teammitgliedern essenziell. Bieten sich eure Partner als Anspielstationen an? Fungieren sie als Bulldozer, um aggressive Gegenspieler aus dem Weg zu räumen? Oder stellt ihr gar einen Skater ab, der sich allein darauf konzentriert, unter dem Ring zu warten und Würfe des Gegners abzuwehren?

Die Frage bei alledem ist, wie motivierend dieses Zusammenspiel auf Dauer bleibt. Das Aktionsrepertoire von Roller Champions ist eher begrenzt, ein ewiger

Loop aus den Ball bekommen, den Ball verlieren, den Ball jagen und den Ball haben. Im Vergleich zu Rocket League etwa gibt es keine Techniken wie Booster und Sprünge, deren perfekter Einsatz Anfänger von echten Profis unterscheidet. Ob der Titel auch noch Spaß macht, wenn es nichts Neues mehr dazulernen gibt, muss sich erst noch zeigen.

Ein Hauch von Geisterspiel

Immerhin in Sachen Spielmodi gibt es Abwechslung: Neben Spontanspielen und Ranked Matches erwartet euch auch ein Überraschungsmodus, der von Zeit zu Zeit wechselt. Während unserer Beta war das etwa die Spiel-

variante „Heiße Kartoffel“, in der ihr den Ball nur eine gewisse Zeit lang in der Hand behalten durftet. Dazu gesellen sich noch Custom Matches, in denen ihr wahlweise gegen Bots oder eure Freunde antreten könnt. Die dortigen Einstellungsmöglichkeiten waren zumindest in unserer Testversion aber noch recht begrenzt. Es ließen sich weder die Fähigkeitsstufe der Computergegner noch individuelle Spielregeln festlegen, was schade ist.

Wer etwas mehr Freiheit sucht, ist daher wohl im Skatepark besser aufgehoben. Der ist eine Art Social Hub, vergleichbar mit dem Park aus NBA 2K. Bis zu sechs Spieler können sich hier zwanglos auf ei-

ner Map treffen, Skills trainieren oder sich in gelegentlichen Mini-Wettkämpfen messen. Wer innerhalb eines Zeitlimits beispielsweise die meisten Treffer erzielt oder die längste Strecke mit seinen Blades zurücklegt, darf sich über Fans und andere Belohnungen freuen.

Apropos Fans: Die stellen quasi das XP-Pendant von Roller Champions dar, das ihr auch für abgeschlossene reguläre Spiele bekommt. So steigt ihr im saisonalen Roller Pass auf und schaltet stetig neue Inhalte frei – die „Wheels“ genannten Ingame-Credits, kosmetische Items und dergleichen. Gleichzeitig sind Fans aber auch wortwörtlich Fans. Sie sitzen während eurer Spiele in den Rängen

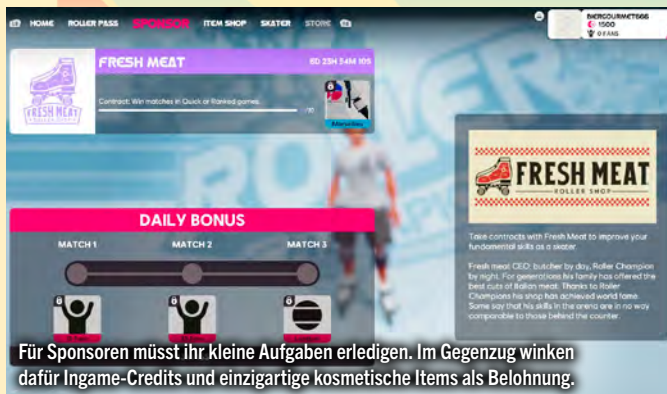


Verschenktes Potenzial: Die bisher spielbaren drei Arenen waren vom Aufbau her exakt gleich. Das sorgt nicht gerade für spielerische Abwechslung.



In Roller Champions geht es ordentlich zur Sache: Ihr könnt Gegner mit Bodychecks vom Ball trennen oder ihnen sogar per Dropkick in die Beine springen.

26



und machen ordentlich Stimmung. Je besser ihr spielt, desto besser die Atmosphäre, so die Theorie. Leider führt diese Idee aber auch dazu, dass die drei verfügbaren Arenen Acapulco, Mexiko und Chichenitza gerade zu Beginn noch etwas leblos wirken. Kein Jubel, kein Beifall, da will nur wenig Spaß aufkommen. Auch sonst wurde bei den Stadien Potenzial liegen gelassen. Die unterscheiden sich nämlich lediglich in Stil und Größe, der Aufbau bleibt stets gleich. Dass Ubisoft hier nicht noch ein paar verrückte Ideen eingebaut hat – Rails, eine 8-Form statt eines Ovals, mehrere Ringe, Bälle oder Power-Ups – wirkt wie eine verpasste Chance, oder zumindest, dass hier in Zukunft noch deutlich mehr kommen muss.

Auch sonst merkt man dem Spiel an, dass die Entwickler noch eine Portion Arbeit vor sich haben. Gerade bei Stürzen und Zusammenstößen waren uns die Soundeffekte noch nicht markig genug.

Da fehlte der letzte Bums, ebenso wie beim Ingame-Soundtrack. Auch nervig: Replays lassen sich nicht überspringen, was in Zukunft für Frust und Ärger sorgen könnte. Außerdem versuchen sich Bot-Mitspieler immer an einem Abschluss, sobald sich die erstbeste Möglichkeit ergibt. Taktisches Abwarten oder das Spielen auf drei beziehungsweise fünf Punkte ist so fast unmöglich.

Auch F2P hat seinen Preis

Zu viel meckern wollen wir dann aber auch nicht. Denn zum einen haben die Macher – Live-Service sei dank – ja noch die Möglichkeit, bis zum Release (und darüber hinaus) weitere Inhalte hinzuzufügen. Und zum anderen ist Roller Champions nach wie vor vollkommen kostenlos! Als Free2Play-Titel finanziert sich das Spiel allein durch den Verkauf von Ingame-Währung, die ihr für allerlei kosmetische Gegenstände ausgeben könnt. Seien es nun Klamotten, Rufzeichen oder



Zu zweit geht alles leichter, das gilt auch in Roller Champions. Eure Mitspieler können euch etwa dabei helfen, kurzzeitig schneller zu fahren.

schickes Feuerwerk beim Erzielen eines Treffers – euer Charakter, der sich mittels eines rudimentären Editors aus sechs Körper- und sechs Gesichtsformen zusammenbasteln lässt, kann so ganz individuell aufgepeppt werden. Das ist angesichts der anfangs doch recht generischen Figuren auch dringend nötig. Alternativ lassen sich alle Inhalte aber auch über eigens verdiente Credits oder mit Sponsoren-Verträgen freischalten, in deren Rahmen ihr bestimmte Ziele erfüllen müsst. Es bleibt abzuwarten, wie nervig und bewusst zeitintensiv diese Elemente ausfallen, um die Spieler doch noch zu Ingame-Käufen zu verlocken. Die genauen Preise für etwaige Ingame-Käufe konnten wir während der Beta leider noch nicht nachvollziehen. In der Testphase stand der Store nämlich noch nicht zur Verfügung. Auch über andere Bezahl-Inhalte, etwa die im Hauptmenü erwähnten Lootbälle oder eine mögliche Premium-Version des

Roller Passes, können wir bis dato nur spekulieren.

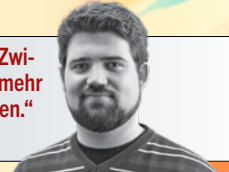
Das könnte auch daran liegen, dass jegliche im Rahmen des Beta-Tests freigespielten Inhalte nicht in die finale Version übernommen werden. Ihr verliert also gesammelte Wheels, Fans und Outfits. Zum Release beginnen alle gleichermaßen bei null. Nun, fast. Wer in der Beta am Feinschliff mitgeholfen hat, darf sich immerhin über ein paar digitale Goodies freuen. Spieler bekommen ein Live-Tester-Outfit und den individuellen Titel „The Assistent“ – eine nette Geste, die spielerisch aber keinen Unterschied machen wird.

DAVID BENKE

Meinung

„Ein kleiner Spaß für Zwischendurch. Ob's für mehr reicht, muss sich zeigen.“

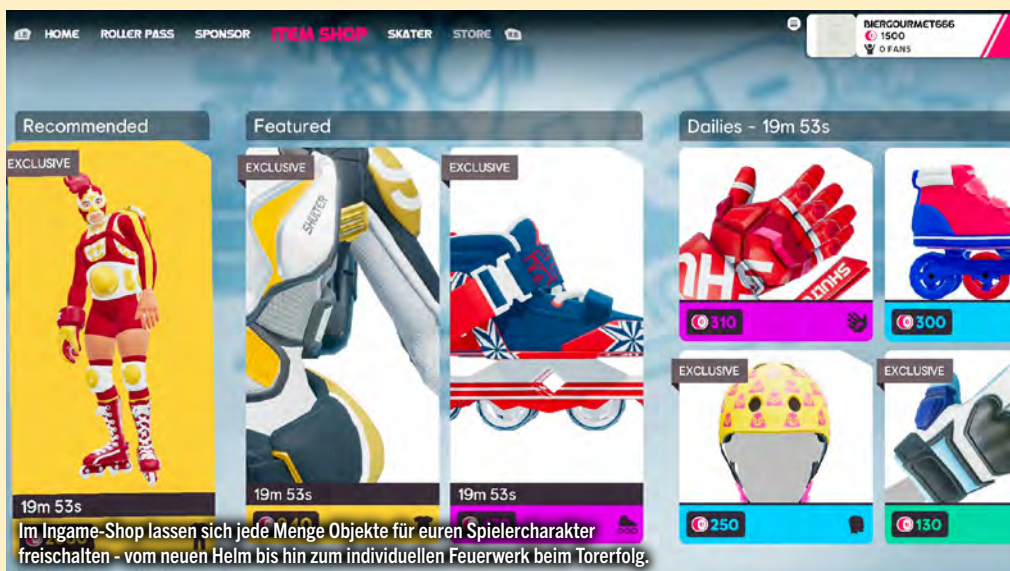
David Benke Redakteur



Eigentlich bin ich ja ein Fan von Sportspielen jeglicher Art. Sei es nun NBA 2K, Madden NFL oder FIFA – solange man mir einen Ball in die Hand gibt, mit dem ich ein wenig in der Gegend rumbolzen kann, bin ich glücklich. Roller Champions wollte während meiner ersten Stunden im Rahmen der Closed Beta aber irgendwie noch nicht endgültig zünden. Vielleicht war es die fehlende spielerische Tiefe, vielleicht der generische Comic-Look, den man so schon bei dutzenden anderen Spielen gesehen hat. Der Funke ist noch nicht übersprungen. Versteht mich nicht falsch: Roller Champions macht dennoch Spaß und wird zum Release definitiv seine Zielgruppe finden. Auch ich werde gerne nochmal reinschauen – alleine schon, weil es ja nix kostet. Nach aktuellem Stand kann ich mir aber nicht vorstellen, dass mich das Spiel so lange bei der Stange halten wird wie andere Genrevertreter.

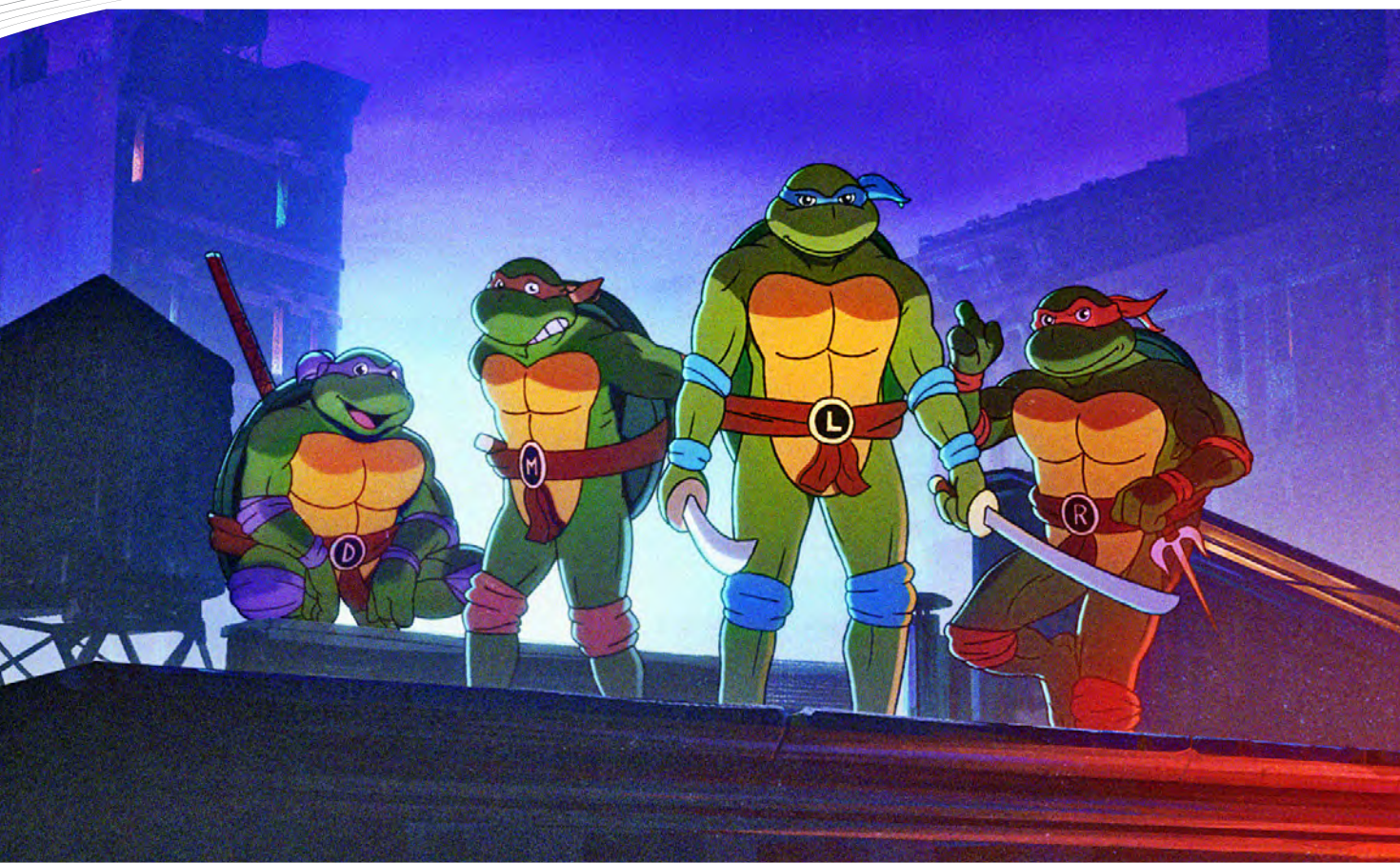
Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben uns in der Closed Beta für euch die virtuellen Inline-Skates umgesehen. Sehr praktisch, denn im realen Leben sind wir alle dafür viel zu fett.



Infos

HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
TERMIN	2021



Teenage Mutant Ninja Turtles **Shredder's Revenge**

Da fliegt dir doch das Blech weg: Die Turtles sind zurück und kämpfen wie zu besten Zeiten!

BEAT 'EM UP | Cowabunga, liebe Freunde von Ninja-Schildkröten, die Turtles sind zurück! Diesmal jedoch weder in einer Krach-Bumm-Michael-Bay-Produktion auf der Kinoleinwand noch in ei-

ner seltsam animierten TV-Serie noch als pseudo-cooles Action-Spiel, das den Charme der Vorlage nicht einzufangen weiß (ich schau in deine Richtung, Mutants in Manhattan!). Nein, dies-

mal kehren Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael so zurück, wie wir sie am liebsten haben: Als 2D-Brawler im Stile eines Turtles in Time, basierend auf der alten Zeichentrickserie von

1987. Shredder's Revenge heißt der Titel und wurde nun für PC und Konsolen angekündigt. Dafür legen wir doch gerne unsere Piz-za mit Sardellen und Marshmallows zur Seite.



Is' doch Ehrensache

Beim Namen Turtles in Time driften echte Kampfkrotenkenner jedoch nicht nur in wohlige Nostalgie ab und denken an den Sidescroll-Beat-em-Up-Klassiker auf dem Super Nintendo, sondern auch an das grausige Remake aus dem Jahr 2009, das auf den Namen Re-Shelled hörte. Diesmal brauchen wir uns aber wohl keine Sorgen zu machen, ob die Entwickler es schaffen, Flair und Gameplay in die Moderne zu holen, denn die Retro-Remake-Könige von Dotemu werkeln gemeinsam mit dem kanadischen Studio Tribute Games an Shredder's Revenge. Tribute Games entwickelten unter anderem bisher ein Turtles-Game für den Game Boy Advance und arbeiteten am Brawler Scott Pilgrim vs. The World. Dotemu hingegen sahnte zusammen mit Lizardcube etliche Auszeichnungen und Top-Wertungen ab für Wonder Boy: The Dragon's Trap und im letzten Jahr für Streets of Rage 4. Wir nannten die Fortsetzung der Mega-Drive-Reihe in unserem Test die „Wiederauferstehung des Brawler-Genres“. Somit passt der Schritt zu einer Hommage an das legendäre Turtles in Time sehr gut.

Der veröffentlichte Announcement-Trailer zu Shredder's Revenge sieht ebenfalls äußerst vielversprechend aus. Das Video beginnt mit einem langen Zeichentrick-Intro, das ganz klar an die alte TV-Serie angelehnt ist. Sogar das Original-Logo und der bekannte Titelsong werden verwendet. Al-



Genau wie in Turtles in Time auf dem Super Nintendo kann man einzelne Gegner aus dem Bildschirm hinausschleudern. Eine zeitlose Aktion, die uns auch heute noch glücklich macht.

lerdings „nur“ die englischsprachige Variante. Wir gehen auch leider nicht davon aus, dass wir zum noch nicht benannten Release in den Genuss der deutschen Version von Frank Zander kommen werden. Dafür wird der englische Intro-Song nun von Faith-No-More-Frontmann Mike Patton gesungen. Immerhin etwas. Zudem entdeckt man in dem Video allerhand bekannte Gesichter aus der TV-Serie. Neben den vier mutierten Schildkröten sieht man unter anderem Shredder, Meister Splinter, Baxter Stockman, Rocksteady und Bebop, Reporterin April O'Neil in ihrem kanarienvogelfarbenen Outfit und auch das Technodrom feiert einen Auftritt. Das fiese Alien

Krang dürfte also auch eine Rolle spielen. Der Trailer ist tatsächlich so gut und liebevoll gemacht, dass nach der Veröffentlichung viele Leute auf Social Media zunächst dachten, es sei eine Fortsetzung der alten TV-Serie angekündigt worden. Allerdings hatten die wohl den Trailer bereits ausgemacht, bevor Gameplay gezeigt wurde. Schade, denn das verriet nicht nur, dass es sich bei Shredder's Revenge eben um ein Spiel handelt, sondern auch einige Details, die Fans von Turtles in Time sehr freuen dürften.

Auf die Schnelle immer helle

Wenig überraschend ist Shredder's Revenge gemäß seines Vorbilds ein klassischer Brawler. Man

läuft von links nach rechts durchs Level und verknoppt dabei allerhand Fieslinge. Im von Dotemu veröffentlichten Video waren zudem immer alle vier Turtles gleichzeitig im Kampf, womit dann eben auch ein Koop-Modus mit dieser Anzahl Spieler bestätigt ist. Bei Turtles in Time war das gemeinsame Spielen noch auf zwei Spieler beschränkt. Nur in der Arcade-Version konnte das ganze Turtle-Team in den Kampf ziehen. In Streets of Rage 4 im letzten Jahr gab es ebenfalls einen Vierer-Koop-Modus, allerdings nur lokal. Online war man auf zwei Spieler beschränkt. Ob dies auch bei Shredder's Revenge der Fall sein wird, ist noch nicht bekannt.

Dafür kann man jetzt schon erkennen, dass das eigentliche Gameplay sich zwar stark an Turtles in Time orientiert, aber eben auch ein paar neue Akzente setzt. Wer den SNES-Klassiker kennt, sieht sofort, dass man per Schlag-Button wieder den Fußsoldaten auf's Fressbrett gibt und das natürlich mit Sprüngen und einem Dash kombinieren kann. Sogar der kultige Move, dass man Gegner Richtung Bildschirm aus dem Level wirft, ist wieder an Bord. Allerdings gibt es ein paar Unterschiede zum 16-Bit-Vorbild. Es fällt auf, dass die Kombos variantenreicher sind. Wir nehmen an, dass dieses System genau wie bei Streets of Rage 4 überarbeitet und erweitert wird. Wenn dies genauso gut gelingt, finden wir das ziemlich gut und vermutlich





schöne Überraschung wäre das auf jeden Fall.

Ebenfalls lässt sich über einige andere Dinge spekulieren. So sieht man die Turtles im Intro beispielsweise kurz auf Surfbrettern. Eine moderne Umsetzung des Surf-Levels ist also wahrscheinlich. Allerdings sieht man auch Michelangelo auf einem motorisierten Skateboard, Donatello im Flugzeug und auch der berühmte Turtles-Bus aus der TV-Serie ist im Trailer zu sehen. Da in der Feature-Auflistung der Pressemitteilung von Dotemu zu lesen ist, dass man nicht nur mit den vier Ninja-Schildkröten, sondern auch mit „ikonischen Vehikeln in verschiedenen Modi“ spielen kann, können wir uns vorstellen, dass man sogar noch mehr TMNT-Charme als in Turtles in Time und damit auch mehr Umfang und mehr Abwechslung bekommt.

Jetzt aber erstmal Schluss mit der Spekulierei, schließlich gibt es noch etwas, was wir direkt beurteilen können: Der Grafikstil ist wunderschön und passend. Shredder's Revenge setzt weder auf den handgezeichneten Stil von Streets of Rage 4 noch auf einen zu pixeligen 16-Bit-Look. Es wirkt vielmehr wie etwas genau dazwischen und ist damit gleichermaßen modern und Retro. Insgesamt wirkt Shredder's Revenge wie eine ganz liebevolle Hommage an eine Kultserie und ein Kultspiel. Jetzt brauchen wir nur noch einen Releasetermin.

CHRISTIAN DÖRRE

Meinung

„Krustige Kruste?
– Kruste krustet!
Das wird richtig gut.“

Christian Dörre Redakteur



Holy sh*t! Ich glaube, ich muss den Leuten bei Dotemu mal einen Wurstkorb schicken, denn sie machen nun wohl schon wieder einen meiner Gamer-Träume wahr. Im letzten Jahr gab es mit dem fantastischen Streets of Rage 4 die Fortsetzung einer meiner Lieblingsspielereihe und nun kommt auch noch eine (grandios aussehende) Hommage an Turtles in Time. Als Riesenfan des SNES-Klassikers und der alten Zeichentrickserie („Da fliegt dir doch das Blech weg!“), saß ich beim Anschauen des Ankündigungstrailers jubelnd vorm Bildschirm. Der Grafikstil ist toll, das Gameplay sieht mega spaßig aus und das animierte Intro zeigte quasi alles, was man sich als Turtles-Fan wünscht (nur eine riesige Irma fehlte, aber man kann ja nicht alles haben). Natürlich sollte man mit Vorschusslorbeeren immer vorsichtig sein und Genaues zum Spiel kann man erst sagen, wenn man zumindest mal eine Demo spielen konnte, um zu wissen, ob es sich wirklich „richtig“ anfühlt, aber da Shredder's Revenge unter der Schirmherrschaft von Dotemu entwickelt wird, bin ich wirklich guter Dinge. Sollte Shredder's Revenge spielerisch auch nur annähernd so gut werden wie Streets of Rage 4 und vernünftig das Flair von Serie und Spiele-Vorbild einfangen, ist das Brawler-Genre wirklich wieder zurück, und das ist verdammt schön.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben den Ankündigungstrailer genauestens analysiert, ihn durch Ooze gezogen und zusammen mit einer Sardellen-Marshmallow-Pizza verzehrt.

wird ein bisschen mehr Vielfalt im Kampfsystem auch nötig sein, denn bereits die wenigen Sekunden Gameplay im Trailer zeigen, dass die Turtle-Jungs wohl ein wenig öfter mit stärkeren Gegnern als den Standard-Fußsoldaten konfrontiert werden. Dotemu gab zudem bekannt, dass jeder Turtle sich anders spielen lassen soll, wodurch sich jeder Run anders anfühlen.

Immer auf der Lauer ...

Bebop und Rocksteady (auch bekannt als Schweini und Nasi) konnte man bereits als Bossgeg-

ner entdecken und da Baxter Stockman zuvor zu sehen war, gehen wir davon aus, dass auch der verrückte Wissenschaftler bekämpft werden muss. Shredder und Krang werden sowieso dabei sein. Wir können uns also auf die klassischen Gegenspieler verlassen. Wir sind gespannt, ob Tribute Games sich auch an Antagonisten aus den alten Spielfilmen bedienen. Schließlich hatten Tokka und Rahzar in Turtles in Time einen Auftritt und in dem sehr ähnlichen The Hyperstone Heist auf Segas Mega Drive musste man Meister Tatsu besiegen. Eine



Infos

HERSTELLER	Dotemu
ENTWICKLER	Tribute Games
TERMIN	TBA

Hier gibt's was auf die Ohren!

**DIREKT VON DER REDAKTION.
AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND
MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!**

Maci
Naeem Cheema

Lukas
Schmid

Johannes
Gehrling

Christian
Dörre

Christian
Fußy

Tanja
Barth



Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag



Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr



Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag



Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

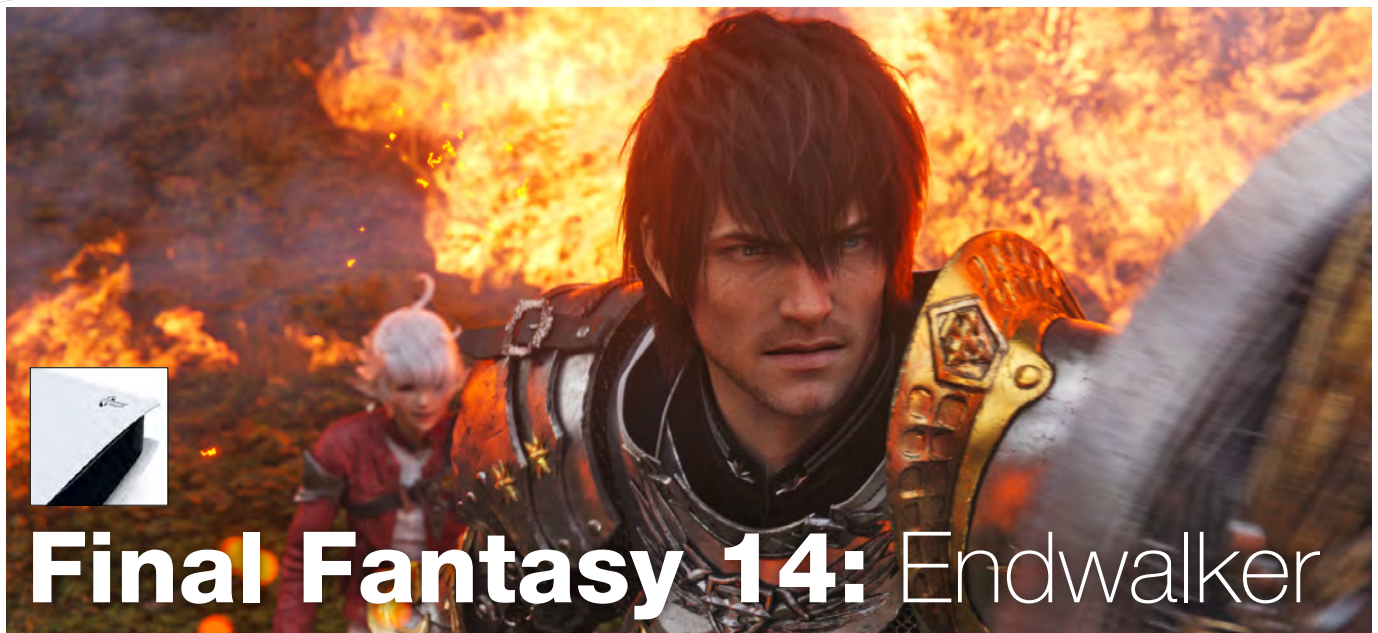


Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.





Final Fantasy 14: Endwalker

Noch im Herbst 2021 wollen die Entwickler von Final Fantasy 14 die neue Erweiterung Endwalker veröffentlichen. Wir verraten euch, was bislang bekannt ist

ONLINE-ROLLENSPIEL | Im Februar 2021 kündigte Game Director und Producer Naoki Yoshida die inzwischen bereits vierte Erweiterung mit dem Titel Endwalker im Livestream an, als Ersatz für die aufgrund der Pandemie abgesagten Fan Festivals. Freut euch: Immerhin gibt's am 15. und 16. Mai ein digitales Fan Festival, das inklusive der Konzerte kostenlos gestreamed wird. Die Pandemie ist auch der Grund, weshalb die Entwicklung an Endwalker langsamer als geplant voranschritt. Erscheinen wird die Erweiterung daher im Herbst 2021.

Worum geht's? Die Handlung von Endwalker soll die zehnjährige Saga um Hydaelyn und Zodiark, die uns nun bereits seit Patch 1.0 begleitet, zu ihrem Ende bringen. Die Geschichte schließt da-

bei bereits mit Patch 6.0 ab, also dem Release von Endwalker. Yoshida verspricht eine ähnlich komplexe Handlung, wie die von Shadowbringers. Natürlich wird dies nicht das Ende von Final Fantasy 14 darstellen, denn bereits mit Patch 6.1 beginnt eine völlig neue Geschichte, über die aktuell allerdings noch nichts bekannt ist.

Doch selbst wenn Yoshida nicht zu viel zur Handlung von Endwalker verraten wollte, haben wir im Verlauf der Präsentation bereits einige spannende Details erfahren. So soll beispielsweise der Mond Eorzeas eine zentrale Rolle spielen und sogar ein Teil der Handlung darauf stattfinden. Wie es dazu kommt und wie wir dorthin gelangen, das bleibt vorerst ein Geheimnis. Die Geschichte beantwortet aber viele der noch offenen Fra-

gen um Hydaelyn und Zodiark sowie zu ihrer Erschaffung. Weitere Schauplätze werden Thavnair und die kaiserliche Hauptstadt Garlemald. Selbstverständlich gibt es in Endwalker ein Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren. Alphinaud nimmt dafür den neuen Job des Weisen an. Seine Schwester Alisaie tritt wie gewohnt als Rotmagier auf, erhält jedoch ein neues Kostüm. Und die Widersacher Fandaniel und Zenos Yae Galvus sind wieder mit von der Partie.

Neue Jobs: Weiser und Nahkämpfer

Zwei neue Jobs sorgen für frischen Wind. Beim Weisen (Sage) handelt es sich um einen Heiler, der mit den sogenannten Nouliths kämpft. Diese Waffe kontrolliert und verstärkt den Äther. Der Weise arbeitet hauptsächlich mit Barrieren

und Schilden, und kann zudem seine eigenen magischen Fähigkeiten in bestimmten Bereichen gezielt verstärken. Er wird ab Stufe 70 verfügbar und keine bestimmten Jobs voraussetzen – wie auch bei den vorangegangenen Erweiterungen ist es lediglich wichtig, dass ihr bereits einen anderen Job auf dieser Stufe und auch Endwalker besitzt. Die Job-Quest wird dann in Limsa Lominsa starten.

Mit dem Weisen hat Yoshida zudem einige Änderungen an den Heiler-Jobs angekündigt. Diese sollen zukünftig in reine Heiler sowie Schildheiler eingeteilt werden, die unterschiedliche Aufgaben im Raid übernehmen. Diese Unterscheidung wird auch in der Gruppensuche berücksichtigt. Der zweite neue Job dürfte Nahkämpfer-Fans gefallen, doch De-



Ab ins tropisch anmutende Paradies namens Thavnair! Die Insel liegt südlich von Ilsabard und weiß, mit Sandstränden zu überzeugen.



Die Hauptstadt Thavnairs ist Radz-at-Han, ein antiker Stadtstaat, dessen Geschichte sich über Jahrtausende zurückverfolgen lässt.

tails werdet ihr erst beim digitalen Fan Festival im Mai erhalten.

Levelcap, Zonen und Raids

Mit Endwalker wird die Höchststufe für alle Job-Klassen von 80 auf 90 angehoben. Damit wir während der Levelphase genug zu tun bekommen, gibt's brandneue Zonen. Diese sollen vom Umfang her denen früherer Erweiterungen ähneln. Die neue Stadt Radz-At-Han soll etwa so groß wie Eulmore sein und im tropisch angehauchten Thavnair liegen. Die kaiserliche Hauptstadt Garlemald hingegen ist nun komplett verwüstet. Was passiert da? Wir wissen es noch nicht. Wie aber gewohnt kommt keine Erweiterung ohne die Wilden Stämme aus. Mit Endwalker kommen die Arkasodara vom Stamm der Matanga, die ein elefantenähnliches Design haben und manchem unter euch vielleicht schon von der Hohen Jagd bekannt sein dürften.

Freilich stellen wir uns im Laufe der Erweiterung wieder einmal vielen Gefahren. Aus Final Fantasy 10 kennt der eine oder andere vielleicht noch den Anima. Von den neuen Dungeons für Kleingruppen hingegen sind bisher nur einige Konzeptzeichnungen bekannt. Das Design soll dabei erneut eine bunte Mischung aus Fantasy und modernen Elementen bieten. Immerhin: Pandæmonium lautet der Titel des neuen Endgame-Raids für acht Spieler, der nach dem Abschluss von Eden eine komplett neue Geschichte bietet. Und der Allianz-Raid für 24 Spieler wird dieses Mal wieder fest in der Welt von Final Fantasy 14 verankert sein und kein Crossover darstellen.

Von PvP bis Gold Saucer

Nebenaufträge für Crafter und Sammler spielen in Endwalker eine ebenso große Rolle wie neue Rollenaufträge, nur gibt's diesmal fünf Questreihen statt der gewohnten vier. Drei davon richten sich an die verschiedenen Schadensklassen (Magier, Fernkämpfer, Nahkämpfer), eine an die Tanks und eine an die Heiler. Das PvP soll mit Endwalker ein wenig umgekrempelt und damit kleiner und überschaubarer werden. Das Ziel ist es dabei, die Zugänglichkeit zu erleichtern und den Kampf dennoch mitreißend zu gestalten. Dabei ist ein neues Be-

lohnungs-System geplant, das sich nicht ausschließlich um bessere Ausrüstung dreht.

Das Trust-System (Seite an Seite), bei dem ihr die Dungeons mit Hilfe der bekannten NSCs erobern dürft, bleibt euch in Endwalker erhalten. Dieses Mal ist Estinien mit von der Partie und nimmt die Rolle des Nahkämpfers ein. Yoshida hat zudem weitere Aktivitäten für das Trust-System angedeutet. Gold Saucer soll mit Endwalker um eine neue Attraktion erweitert werden. Auch hier hüllte sich Yoshi-P in Schweigen, was die Details angeht. Die Spekulationen reichen von Snowboarding bis hin zum Blitzball.

Das Inselparadies und Ishgard

Beim Inselparadies handelt es sich um eine komplett neue Art von Content. In dieser Casual-Zone soll sich alles um die einfachen Dinge des Lebens drehen. So wird es beispielsweise möglich sein, Tiere zu züchten oder Felder zu bestellen. Yoshida betonte dabei, dass dieser Inhalt nicht nur den Craftern und Sammlern zur Verfügung steht. Des Weiteren bietet das Paradies Beschäftigungen über die ganze Erweiterung hinweg. Möglich wäre, dass damit auch eine neue Art von Housing geschaffen wird. Apropos Housing: Das Housing-Gebiet in Ishgard öffnet mit Patch 6.1 seine Pforten. Ein Besuch in der Zone, etwa, um sich die Grundstücke anzusehen, ist jedoch bereits ab Patch 6.0 möglich. Die Housing-Zone wird dabei nicht exakt wie die Himmelsstadt aussehen, ihrem Design jedoch stark ähneln.



Im Inselparadies sollt ihr euch den friedlichen und einfachen Aufgaben des Heldenlebens hingeben.

Zahlensquish

Wie bei den früheren Erweiterungen auch wird mit Patch 6.1 das Kampfsystem überarbeitet. Die Änderungen fallen im Vergleich zur Vergangenheit, wobei hauptsächlich einzelne Jobs im Mittelpunkt standen, anders aus. Die größte Neuerung ist wohl eine generelle Herabsetzung der Kampfwerte, wie etwa der ausgeteilte Schaden, die Heilung und die Lebenspunkte. Yoshida erklärte diesen Schritt damit, dass die aktuellen Zahlen gleich in mehrfacher Hinsicht aus dem Ruder laufen. So falle es für die Spieler immer schwerer, die hohen Schadenswerte zu verfolgen und auch das System habe Probleme damit, sie immer korrekt zu berechnen. Die regelmäßige Erhöhung der Zahlenwerte habe über die Jahre hinweg zu einigen Absurditäten geführt: So soll der stärkste Boss in Patch 5.5 beispielsweise über 440 Millionen Lebenspunkte verfügen.

Bei der Verringerung der Kampfwerte werden keine Berechnungsformeln verändert, sondern lediglich die Zahlenwerte, die dafür als

Grundlage dienen. Der Stufenbereich von Level 50 bis 80 wird stark gestaucht, während sich Stufe 80 bis 90 wie gewohnt anfühlen. Die Änderungen seien notwendig, um Final Fantasy 14 noch viele weitere Jahre am Laufen halten zu können. Eine weitere Neuerung betrifft Gürtel, die komplett aus dem Spiel fliegen. Der Ausrüstungsslot stellt ein Überbleibsel aus Patch 1.0 dar und war bei den Spielern nie besonders beliebt. Einerseits hat er keinen optischen Einfluss auf den Charakter und auch die Ausrüstungswerte waren eher zu vernachlässigen. Mit dem Erscheinen von Patch 6.0 werden Gürtel deshalb nicht länger ausrüstbar sein. Die dadurch entstehenden Slots im Arsenal werden der Hauptwaffe und den Ringen zugutekommen. Ebenfalls angestrebt wird die Möglichkeit, mit dem Charakter jederzeit auf ein anderes Datenzentrum zu wechseln. Dies soll voraussichtlich ein wenig komplizierter werden, als dies aktuell bei den Weltenreisen der Fall ist und ist dann auch mit mehr Einschränkungen als bisher verbunden.

STEFAN BRUNK & SUSANNE BRAUN



Einer der zwei neuen Jobs ist der Weise, der vornehmlich Barrieren und Schilde nutzt.



Magic: Legends

Das klassische Kartenspiel Magic: The Gathering wird zum Hack&Slay. Wie das funktioniert, konnten wir erstmals selbst ausprobieren.

ACTION-ROLLENSPIEL | Seit fast 30 Jahren ist Magic: The Gathering der Pionier und einer der beliebtesten Vertreter der sogenannten Sammelkartenspiele. Mit inzwischen mehr als 20.000 Karten ist hierbei eine Fantasy-Welt entstanden, die auf einen reichhaltigen Schatz an Figuren, Monstern und Zaubern zurückgreifen kann. Mit Magic: Legends wollen die Entwickler von Cryptic Studios dieses reichhaltige Angebot nutzen, um die Welt von Magic virtuell zum Leben zu erwecken.

Dabei soll es sich jedoch nicht um eine einfache Umsetzung des Kartenspiels als Videospiel drehen. Stattdessen adaptieren die Entwickler das Spielprinzip und das Universum, um daraus ein Action-Rollenspiel im Stile von Diablo zu machen. Nach der Ankündigung während der Game Awards 2019 nähert sich das Spiel nun allmählich seiner Fertigstellung. Noch bevor Ende März die Open Beta startet, hatten wir die Gelegenheit, im Rahmen eines virtuellen Events zwei Missionen geführt von einem Entwickler anzuspüren.

Welche Sorte Mana soll es denn sein?

In Magic: Legends schlüpft ihr in die Rolle eines sogenannten Planeswalkers. Diese mächtigen Zauberer sind in der Lage, zwischen Welten zu reisen und die Macht des Manas für ihre Zwecke zu nutzen. Zu Release wird das Spiel fünf verschiedene Klassen umfassen, in die sich eurer Charakter beliebig verwandeln kann. Weihepriester, Nekromagier, Geomagier, Gedankenmagier und Bestienrufer haben jeweils einzigartige Fähigkeiten

und spezialisieren sich auf eine Form von Mana, das als schwarzes, weißes, rotes, blaues oder grünes Mana genutzt werden kann.

Die verschiedenen Formen von Mana spielen vor allem bei der Zusammenstellung des eigenen Fertigkeitsdecks eine Rolle. Seinen Kartenspiel-Ursprung wird das Spiel nämlich nicht gänzlich los. Aus unzähligen Zauberkarten, die den verschiedenen Manaarten angehören, stellt ihr euch ein Deck aus bis zu zwölf verschiedenen Fähigkeiten zusammen. Im Opti-





malfall natürlich mit passenden Synergien. Dabei müsst ihr auf gewisse Regeln wie eine Maximalzahl an Kreaturenpunkten, Manaverbrauch und andere achten. Die Skills folgen meist auch gewissen Mechaniken, die aus dem Kartenspiel stammen. Wer also bereits Erfahrung mit Magic: The Gathering hat, sollte schneller durch die vielen Unterschiedlichen Möglichkeiten im Umgang mit den Fähigkeiten blicken.

Zaubern im Rotationsprinzip

Dass das nicht nur komplex klingt, sondern auch tatsächlich ist, merken wir schnell, als wir unsere ersten Schritte in einer etwas fortgeschrittenen Mission wagen sollen. Hier helfen wir einer Gelehrten des Meervolkes, die versucht, ihre Leute zu erreichen. Dazu kämpfen wir uns durch den Dschungel und setzen unsere mächtigen Zauber ein. Magic: Legends hat zwar wie jedes andere Hack & Slay auch einen Standardangriff auf der linken Maustaste, der ist aber längst nicht so wichtig. Ernsthaft greifen wir

erst mit unseren Fähigkeiten in den Kampf ein. Dazu stehen uns immer vier der in unserem Deck hinterlegten Skills, auf den Tasten 1-4 zur Verfügung. Haben wir einen Zauber verwendet, verschwindet dieser und macht einem anderen Skill aus unserem Deck Platz.

So rotieren die Fähigkeiten auf den vier aktiven Plätzen immer wieder zufällig durch. Das soll unter anderem zu mehr taktischen Überlegungen führen, verleitete uns aber eher dazu, weniger über die Ausführungsreihenfolge unserer Skills nachzudenken. Gespielt haben wir in dieser Mission einen Nekromagier mit einem rot-weißen Deck, das besonders auf die Beschörung von Kreaturen ausgelegt ist. Bis zu zehn Goblins, ein menschlicher Soldat, eine Engel und ein Goblin-Kriegshauptling ließen sich damit beschwören, wodurch wir selbst kaum noch kämpfen brauchten. Mit anderen Zaubern in unserem Deck konnten wir zudem unsere Kreaturen noch verstärken, was auch sehr schön optisch dargestellt wird.

Zum Beispiel indem die Goblins stark anwachsen.

Auch mit Koop und PvP

Ein wenig anders ging es dann in der zweiten spielbaren Mission zu. Hierbei handelte es sich um eine sogenannte Ordeal-Mission. Diese finden auf einem eng begrenzten Areal statt und erfordern bestimmte Missionsziele. So mussten wir mehrere Pumpen und einen zentralen Generator am Laufen halten, was natürlich regelmäßig von Monstern sabotiert wird. Je besser man die gestellte Aufgabe bewältigt, umso mehr Punkte sammelt man im Verlauf der Mission an. Diese wiederum bestimmen am Ende den Umfang und die Qualität der Belohnung. Wir spielten diesmal einen Geomagier mit einem schwarz-grünen-Deck, das deutlich stärker auf direkte Zauber ausgelegt war.

Trotzdem war es nicht einfach, als einzelner Spieler die Missionsziele frei von Monstern zu halten. Im Koop kommt man da vermutlich deutlich einfacher zum Ziel. Magic: Legends lässt sich näm-

lich mit bis zu drei Spielern erleben. Neben der üblichen kooperativen Monsterjagd soll es auch PvP in Form von 1vs1-Duellen geben. Der Free2Play-Titel wird sich über Mikrotransaktionen in Form von Battlepass, Booster Packs, Klassenpaketen und anderen Services finanzieren. Wer möchte, kann die Shopitems auch erspielen, indem er die sonst für Skillupgrades verwendete Währung in die Shopwährung umtauscht. Seit dem 23. März läuft die offene Beta-Phase für Magic: Legends, wo ihr euch selbst ein Bild machen könnt. Der Release soll später im Jahr für PC, PS4 und Xbox One erfolgen. **MATTHIAS DAMMES**

Meinung

„Als Magic-Unwissender hatte ich öfters Fragezeichen vor dem inneren Auge.“

Matthias Dammes Redakteur



Ich bin ganz froh, dass während des Anspielerevents permanent ein Entwickler virtuell an meiner Seite war. Ohne dessen gründliche Erklärungen hätte ich wohl nur wenig vom Spiel verstanden. Gerade für jemanden, der sich absolut nicht mit Magic: The Gathering auskennt, erschließt sich vieles bei den Zaubermechaniken und Spielsystemen nicht sofort. Dass man für eine Stunde mit bereits fortgeschrittenen Charakteren ins kalte Wasser geworfen wird, hilft dabei natürlich auch nicht. Im fertigen Spiel soll es aber ein ausführliches Tutorial geben, dass auch Magic-Neulinge behutsam an die verschiedenen Eigenheiten des Spiels heranführt. Das wäre gut, denn Magic: Legends hat durchaus das Potenzial ein spannendes und spielerisch vielseitiges Action-Rollenspiel zu werden. Es muss sich eben nur zeigen, wie gut es in der Lage sein wird, Leute abzuholen, die keine Ahnung vom Magic-Universum haben.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir konnten unter Leitung eines Entwicklers eine Stunde lang zwei Missionen des Spiels selbst anspielen und uns alles erklären lassen.



Infos

HERSTELLER	Cryptic Studios
ENTWICKLER	Perfect World
TERMIN	2021



Stonefly

Im Rahmen eines Preview-Streams konnten wir uns Stonefly, das neue Werk der Macher von Creature in the Well, ansehen. Erwartet uns im Sommer eine neue Indie-Perle?



Warum ist hier jeder so winzig? Über die Charaktere und deren Hintergrundgeschichte in Stonefly haben die Entwickler bisher wenig verraten.

ACTION-ADVENTURE | Käfer in Videospielen sorgen immer wieder für Schlagzeilen. Mal wollen sie in Überlebensgröße die Welt vernichten, mal dienen sie als unappetitliche Nahrung, mal ruinieren sie im realen Leben den hervorragenden Ruf ganzer Entwicklerstudios. Aber wie sieht die Welt der kleinen Krabbelviecher eigentlich aus, wenn man ihnen auf Augenhöhe begegnet und sich im Insekten-Mech in ihr Territorium einschleicht? In Stonefly, dem neuen Projekt von Flight School Studio, den Machern von Creature in the Well, geht ihr als Kampfroboter-Pilotin in Ameisengröße auf Tuchfühlung mit Alien-Insekten. Wir konnten uns das Indie-Action-Adventure in einem Preview-Stream mit den Entwicklern bereits ansehen!

Flüge durch den Forst

An Bord eines Mechs, der aussieht wie ein metallener Pinienzapfen mit Beinen, fliegt die junge Pilotin und Erfinderin Annika Stonefly über massives Geäst und gigantische Blätter, immer auf der Suche nach wertvollen Mineralien. Allerdings ist die Welt nicht



In eurer Basis sprecht ihr mit NPCs und bastelt an eurem Insekten-Mech. Die alte Rostlaube hier könnt ihr schließlich nicht einfach so stehen lassen!

wirklich riesig, vielmehr sind Annika und die anderen Charaktere aus (noch) ungeklärten Gründen winzig klein. Die Umgebung wirkt irdisch und vertraut, ihr seid jedoch nicht auf der Erde unterwegs. Und obwohl die Figuren keine Menschen sein sollen, will Stonefly eine durch und durch menschliche Geschichte erzählen: Das Erwachsenwerden und seinen Platz in der Welt zu finden sollen zentrale Erzählmotive des Spiels werden. Annika ist eine schlaue Mechanikerin, die den eingangs erwähnten Mech ihres Vaters bei einer unerlaubten Spritztour verliert und dann ihr Bücherwissen in der Realität umsetzen muss, um ihn zurückzuholen.

Mit einem zunächst rustikal aussehenden Roboter Marke Eigenbau erkundet Annika die Baumwipfel-Welt, die in einzelne, frei erkundbare Zonen aufgeteilt ist. Wegen des unebenen Terrains aus Ästen und Blättern verbringt ihr den Großteil eurer Ausflüge in der Luft, lasst euch von Windströmen tragen und ruft auf Wunsch, wie in den neuen Monster-Hunter-Teilen, einen Glühwürmchen-

Schwarm herbei, der euch den Weg weist. Nur zum Abbauen der reichlich vorhandenen Mineraldepots landet ihr auf den sechs Beinen eures insektenähnlichen Gefährts. Die Ressourcen findet ihr in Depots unterschiedlichster Größe, die ihr mit eurem Bergbau-Laser zerstört und mit denen ihr Upgrades für euren Mech bastelt. Dann könnt ihr etwa eure

Sprungkraft oder Verteidigung erhöhen und neue Fähigkeiten für Kämpfe freischalten. Spannendes Detail: Annika soll neues Equipment nicht nur durch in der Welt verteilte Baupläne und Einzelteile freischalten, sondern auch von ihrer Umgebung und getroffenen Gegnern zu neuen Kreationen inspiriert werden. Wie das Freischaltssystem genau funk-

tioniert, gaben die Entwickler jedoch noch nicht preis.

Debug-Features

Trefft ihr bei euren Erkundungsflügen in den Baumwipfeln auf unfreundliche Krabbeltiere, kommt ein Kampfsystem zum Einsatz, das die Entwickler als „King of the Hill mit Wind“ beschreiben: Da die Insektenschwärme weniger euch als



Statt mit dicken Waffen beharkt ihr eure Gegner in Stonefly eher indirekt. Mit Wind-Attacken pustet ihr kleine Käfer kurzerhand von der Bildfläche.

vielmehr den großzügig verteilten Mineraldepots an den Kragen wollen, ist das Fernhalten der Gegner von den wertvollen Ressourcen eure Kernaufgabe. Stonefly will zudem soweit es geht auf Gewalt verzichten, weswegen ihr Feinde mit diversen Wind-Angriffen eher wegpusht, statt sie zu töten. Dementsprechend leeren sich bei den Käfern auch keine Lebensleisten und im gezeigten Abschnitt lag die erfolversprechendste Taktik darin, sie direkt vom nächsten Blatt- oder Ast-Rand zu werfen. Mit diversen Gegnertypen, verschiedenen Angriffen und Sandbox-Elementen machte das Spiel bezüglich der Krabbel-Kämpfe einen vielversprechenden Eindruck.

Kleinere Insekten können euch in der Luft wenig anhaben, setzen euch jedoch in großen Schwärmen unter Zeitdruck: Größere Mineralvorkommen sind schwierig zu überwachen, und an allen Ecken und Enden frisst euch das Kleinstgetier die wertvollen Ressourcen weg. Als Gegenmittel wurde eine Fähigkeit gezeigt, mit der ihr Gegnergruppen zusammenzieht und dann den ganzen Haufen auf einmal Richtung Waldboden pustet. Größere Gegner, etwa ein Hirschkäfer, sind standfester und können nur weggeblasen werden, wenn ihr sie zum Öffnen ihrer Flügel bewegt.

Meinung

„Stonefly hat den Look und die Ideen, um aus der Masse an Indies hervorstechen.“

Stefan Wilhelm Freier Autor



Als ausgehungert Mech-Fan sehe ich mir gerne jeden Versuch an, Robotern in Videospielen endlich wieder die ihnen gebührende Aufmerksamkeit zu schenken. Stonefly verzichtet auf klassische Kampfböter-Aktion, kombiniert aber ein frisches Setting, eine interessante Prämisse und vor allem einen ungewohnten Grafikstil zu einem durchaus vielversprechenden Mix. Wenn die Entwickler jetzt noch den sympathischen Charakter-Cast und die emotionale Coming-of-Age-Story gut umsetzen, könnte im Sommer ein echter Indie-Geheimtipp anstehen.

Darauf basiert unsere Meinung:

In einem Livestream mit den Entwicklern konnten wir uns eine etwa einstündige Gameplay-Demo ansehen und anschließend Fragen stellen.

Infos

HERSTELLER MWM Interactive
ENTWICKLER Flight School Studio
TERMIN Sommer 2021

Zu diesem Zweck werft ihr kleine Betäubungsgeschosse ab oder dreht das Rieseninsekt gleich auf den Rücken und zieht es mit einer Art Greifhaken über die Kante. Schnecken hingegen ziehen Schleimspuren über die Arenen, die eurem Mech die Flügel verkleben und euch eine Zeitlang zum schwierigeren Kampf auf dem Boden zwingen. Gegnertypen sollen zudem miteinander interagieren können, besagter Schnecken-Schmodder etwa schränkt auch andere Krabbelviecher ein. Was die Entwickler immer wieder betonten, ohne es jedoch zu zeigen, sind Kämpfe gegen riesige, Alpha Aphid getaufte Bossgegner. Hier soll, ganz im Sinne eines Shadow of the Colossus, der Feind selbst zur Stage werden!

Lo-Fi-Graphics to relax and fight insects to

Der grafische Stil von Stonefly setzt sich aus zwei Inspirationsquellen zusammen. Die Miniaturwelt mit ihren krabbeligen Bewohnern erinnert an Makrofotografie, also hochdetaillierte Nahaufnahmen kleinster Objekte und Lebewesen. Beliebtes Motiv in der Kunst wie auch in diesem Spiel: filigrane Insekten. Der Artstyle hingegen ist von den minimalistischen, abstrakten Werken des Künstlers Charley Harper inspiriert und erinnert in der Praxis etwas an einen Pixar-Film mit



Mit Spezialfähigkeiten wie dieser abschirmenden Wind-Barriere bewahrt ihr wertvolle Gesteinsdepots davor, zu Käferfutter zu werden.

gedämpften Farben und Schraffur-Filter. Während ein paar der gezeigten Gebiete in der Demo etwas leblos und farbarm wirkten, boten sich andernorts viele kunstvolle Naturszenarien, mit denen Stonefly tatsächlich ein interaktives Gemälde im Harper-Stil auf den Bildschirm zaubert.

Den gechillten Electro-Soundtrack schließlich steuert der deutsch-chilenische Musiker Natureboy Flako bei, der seinem Namen alle Ehre macht und die Waldumgebung mal mehr, mal weniger präsent untermalt. Ein entspanntes Erlebnis soll Stonefly auch abseits der Musik werden: Fallt ihr zu oft vom Baum oder werdet von zu vielen Käfern gestochen und gebissen, stirbt ihr nicht, sondern wacht einfach

im Bett in eurer Basis wieder auf, bis dahin gesammelte Materialien behaltet ihr. Alles nur ein böser Traum! In die Basis könnt ihr aber natürlich auch freiwillig zurückkehren, um etwa Upgrades zu installieren oder mit befreundeten Mech-Piloten zu plaudern. Von dort aus brecht ihr dann zu freien Patrouillen-Einsätzen oder linearen Story-Missionen auf. Welche Pfade die Story genau einschlägt, ob es etwa auch feindliche Piloten gibt oder warum wir als Winzlinge eine so irdähnliche Umgebung erkunden, war in der Preview noch nicht abzusehen. Dass Stonefly ein interessantes Konzept, einen frischen, hübschen Grafikstil und innovatives Gameplay mitbringt, wissen wir aber schon jetzt!

STEFAN WILHELM & LUKAS SCHMID



Der Mech-Baukasten darf nicht fehlen. Mit Inspiration und Ressourcen, bastelt ihr euch neue Teile, die rein kosmetisch sein können oder eure Fähigkeiten erweitern.

that thief has to be close, I can feel it, I'll search for tracks nearby

FETT!



Zwei
DVDs!

PLUS
16 Seiten
extra!

Inkl. Top-
Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTICH

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

Im Interview mit Housemarque

Wir sprachen mit den Köpfen hinter dem kommenden PS5-Exklusivtitel Returnal und erfuhren dabei viele interessante Dinge über den ambitionierten Sci-Fi-Thriller.

Narrative Director

Marketing Director

Game Director



Harry Kruger



Gregory Loudon



Mikael Haveri

play⁵: Returnal ist Housemarques bislang größte Produktion. Ihr habt dafür neue Leute eingestellt, das Studio vergrößert und die Struktur geändert, um von nun an Triple-A-Spiele zu entwickeln. Es gab also einige Veränderungen während der Entwicklung und dann kam auch noch die Corona-Pandemie. Wie seid ihr damit umgegangen? Hatte die Pandemie in einer Weise Auswirkungen auf eure Arbeit an Returnal?

Mikael Haveri: Das ist eine gute Frage, denn ja, bei uns hat sich einiges verändert. Unser Studio ist gewachsen und wir sind jetzt ungefähr 85 Leute hier in Helsinki und wir werden von externen Sony-Mitarbeitern unterstützt. Bezüglich der Pandemie war unser Glück, dass wir bereits vor etwa vier Jahren mit der Entwicklung von Returnal begonnen hatten. Es ist natürlich viel einfacher, etwas

fortzuführen, womit man schon weit fortgeschritten ist, als gerade dabei zu sein, ein neues Projekt zu beginnen, wofür man sich neu orientieren muss. Aber zugegeben, die Umstellung auf Homeoffice während der Entwicklung war natürlich auch für uns eine Herausforderung. Umso stolzer sind wir jedoch auf die Größe und die Qualität unseres Spiels und wir freuen uns darauf, es bald zu veröffentlichen.

play⁵: Ihr arbeitet ja nun schon länger mit Sony zusammen, dennoch ist der Release von Returnal ein wenig anders als bei euren letzten Spielen. Da die PS5 noch frisch auf dem Markt ist und ihr nun ein Triple-A-Spiel herausbringt, erwarten die Leute von euch auf einmal den neuen großen Exklusiv-Blockbuster. Wie geht ihr mit diesem ungewohnten Druck um?

Harry Kruger: Wir freuen uns sehr, dass wir erneut einen Starttitel im erweiterten Launch-Zeitraum veröffentlichen. Schon bei der PS3 und PS4 waren wir ja ganz vorne dabei. Mit Returnal hoffen wir nun, einen Showcase abzuliefern, der zeigt, zu was die Hardware fähig ist. Natürlich haben

wir dadurch ein bisschen mehr Druck, aber den merken wir gar nicht so, weil wir eh immer darauf fokussiert sind, das bestmögliche Spielerlebnis zu erschaffen und die Technik voll auszunutzen.

play⁵: In Returnal übernehmen wir die Kontrolle über die Protagonistin Selene, die nicht nur auf einem fremden Planeten strandet, sondern auch in einer Zeitschleife gefangen ist – spricht: Wenn man im Spiel stirbt, muss man wieder von vorne beginnen. Wie sorgt ihr dafür, dass man nicht das Interesse am Spiel verliert, wenn man immer und immer wieder neu starten muss?

Harry Kruger: Das stimmt, unser Hauptcharakter Selene steckt in einer endlosen Schleife, wo selbst der Tod kein Ausweg ist. Stirbt Selene, setzt das Spiel wieder zu dem Zeitpunkt an, wo sie auf Atropos mit ihrem Raumschiff abstürzt. Das Interessante ist jedoch, dass sich die Spiel-

welt mit jedem Tod verändert. Ich vergleiche das gerne mit einer Ratte, die in einem sich immer verändernden Labyrinth gefangen ist. Der Rogue-like-Aspekt des Spiels ist eben, dass das Spiel jedes Mal anders ist, wenn du neustarten musst. Wir haben Returnal so designt, dass es ein gleichermaßen forderndes wie belohnendes Spielerlebnis ist. Kein Run wird so sein wie der andere. Die Wege verlaufen anders, es gibt Ansammlungen anderer Feinde und natürlich auch anderen Loot sowie Fähigkeiten, um Selenes Waffe aufzurüsten. So erlebt man jedes Mal eine ganz andere Geschichte, wenn man Returnal spielt.

play⁵: In einem Playstation-Blog-Artikel vom Januar habt ihr erwähnt, dass es möglich sein soll, Checkpoints mit In-Game-Währung zu kaufen, sodass man bei einem Bildschirmtod nicht ganz von vorne anfangen muss und auch nicht das gesamte Equipment verliert. Wie genau funktioniert das Feature und darf man auch mehrere Checkpoints in einem Run nutzen?

Harry Kruger: Das Kaufen von Checkpoints ist eine Art, gesammelte In-Game-Währung auszugeben und es gibt auch mehrere Möglichkeiten, dem Tod oder dem mit dem Tod verbundenen Restart ein Schnippchen zu schlagen. Eine davon ist eben einen Checkpoint zu kaufen. Pro Areal darf man einen dieser Checkpoints setzen. Es wird aber auch verschiedene Upgrades und Items geben, die einem helfen, den Neustart zu vermeiden. Zum Beispiel gibt es ein Item, das quasi ein Extraleben ist. Wenn du stirbst, wirst du genau an der Stelle, wo du draufgegangen bist, wieder zum Leben erweckt. Das ist jetzt nur ein Beispiel, aber wir nutzen wirklich ein durchdachtes System, um den Spieler in jedem Run ausbalanciert zu unterstützen. Zum Beispiel gibt es auch noch die Parasiten. Ein Parasit kann dir vielleicht eben diese Fähigkeit geben, den Tod zu umgehen, aber er wird dich auch in irgendeiner Weise negativ beeinflussen. Wir wollen, dass Spieler Risiken eingehen und dafür belohnt werden und wir wollen eben auch, dass Spieler ein paar knifflige Entscheidungen treffen müssen, die das Gameplay beeinflussen.

play⁵: Wie lange braucht man, um das Spiel in einem einzigen Run durchzuspielen, sofern dies überhaupt möglich ist?

Mikael Haveri: Theoretisch ist es möglich, das Spiel in nur einem einzigen Run zu beenden, allerdings hat man das Spiel so nicht richtig durchgespielt, da einem wichtige Story-Elemente und bestimmte Features entgehen. Um Returnal richtig zu erleben, muss man einige Male sterben. Deshalb kann man das Durchspielen auch nicht so recht an Spielstunden festmachen. Wir messen das eher an der Zahl der Tode. Ein Durchschnittsspieler wird vermutlich etwa zehnmal sterben, bis er ein Gebiet inklusive Boss gemeistert hat. Erreicht man ein neues Gebiet, startet man von dessen Anfang und nicht mehr zum Zeitpunkt des Absturzes. Wenn ein Spieler sich ganz unglücklich anstellt, sind es natürlich mehr Tode bis zum Boss, aber wie gesagt, jeder Run fühlt sich einzigartig und motivierend an und führt neue Dinge ein, sodass man auch am Ball bleibt, wenn man häufig ins Gras beißt. Der Tod ist aber ganz klar ein bestimmendes Spielelement.

play⁵: Was hat euch zu Returnal inspiriert? Als ich den ersten Trailer damals sah, dachte ich: „Cool, das wirkt ein bisschen wie eine Mischung aus Alienation und Dead Space.“

Harry Kruger: Oh, es gab viele Einflüsse. Vor allem aus dem Bereich Dark-Sci-Fi. Außerdem Cosmic-Horror oder Horror von Lovecraft sowie psychologische Themen. Das alles hat nicht nur den Look des Spiels maßgeblich beeinflusst, sondern auch bestimmte philosophische Motive, die wir in unserer Story aufgreifen. Die Kreaturen auf Atropos wurden hauptsächlich von Tiefseetieren beeinflusst. Das Alien-Design basiert als auf echten schaurigen Kreaturen. Eine große Inspiration waren aber auch unsere vorherigen Spiele. Wir haben in vergangenen Games einzigartige Action erschaffen, die wir auch in Returnal bieten wollen, aber noch mal besser und extremer.

play⁵: Obwohl vorherige Housemarque-Games natürlich auch eine Story hatten, ist Returnal euer erstes Spiel, das wirklich eine Geschichte erzählen soll – habt ihr eure Art und Weise, wie ihr Spiele entwickelt, dafür sehr umstellen müssen?

Harry Kruger: In vielerlei Hinsicht ist Returnal das größte und ambitionierteste Projekt, an dem wir je gearbeitet haben. Zum allerersten Mal haben wir ein eigenes Team, das für die Story verantwortlich ist. Ich denke, du kannst dir vorstellen, dass wir für Resogun oder Nex Machina kein eigenes Story-Team engagiert hatten. Wir mussten unseren Weg der Entwicklung also schon ein bisschen anpassen, denn Gameplay und Erzählung müssen ja Hand in Hand gehen. Ich denke, Greg kann da ein bisschen mehr zu sagen.

Gregory Loudon: Die Narration ist ein sehr großer Teil von Returnal. Die Story soll den Spieler motivieren und antreiben. Sie soll für Aha-Momente sorgen, wenn der Spieler nach einem Tod einen besseren Einblick in die Geschichte der Spielwelt erhält. Unser Ziel war es, nicht einfach nur eine Geschichte zu erzählen, sondern eine Geschichte, die zu einem Rogue-like und ganz besonders zu dem explosiven Action-Gameplay passt, das man von Housemarque gewohnt ist. Unser Team hat sich das Gameplay vergangener Housemarque-Spiele genau angesehen und festgestellt, dass das Spielgefühl eingängig, aber auch vielschichtig ist. Wir wollten dazu passend dann eine vielschichtige Story erzählen, die sehr düster, aber in gewisser

Weise euch sehr schön ist. Wenn du Returnal beendest, wirst du einige Fragen haben. Wir möchten, dass Returnal eines dieser Spiele ist, über die man auch nach dem Abspann noch nachdenkt und man für sich selbst die einzelnen Storystücke zusammenfügt. Ein weiteres unserer Ziele war es, eine unheimliche Atmosphäre zu schaffen, ohne aber ein reines Horror-Game zu sein. Returnal ist ein Sci-Fi-Action-Thriller, der die Spieler packen und nicht mehr loslassen soll. Genauso wie vorherige Housemarque-Spiele einen nicht mehr loslassen, weil man immer mehr Tiefe im Gameplay entdeckt und darin versinkt. Und zu deinen vorangegangenen Fragen: Spieler, die häufig scheitern, haben sogar den Vorteil, mehr von der Story und der Spielwelt zu erfahren als Profis, die einfach nur durchrutschen. Ich glaube, dadurch holen wir eben nicht nur Action-Veteranen, sondern auch Gelegenheitsspieler ab. Wir sind jedenfalls alle sehr stolz auf die Story und können es kaum erwarten, sie den Spielern da draußen zu erzählen.

play⁵: Returnal mag kein reines Horrorspiel sein, doch schon in den Trailern konnte man beobachten, dass es sich einiger Horrorelemente bedient. Um Horror in Spielen umzusetzen, kommt es auf gutes Timing an und man muss gezielt die Emotionen der Spieler zu steuern wissen – wie stellt ihr das an, wo die Areale im Spiel doch prozedural generiert sind? Ihr könnt somit ja weniger auf Scripts setzen wie beispielsweise ein Resident Evil.

Gregory Loudon: Wir können so natürlich keine Jump-scares nutzen, aber das wollten wir auch nicht. Unser Ziel ist vielmehr unterschwelliger Grusel, sodass der Spieler sich unsicher fühlt. Wir möchten nicht, dass der Spieler sich kurz erschreckt und dann einfach weiterspielt. Wir möchten den Spieler mit Dingen konfrontieren, die kleben bleiben, über die man nicht so einfach hinweggeht, über die man nachdenkt.

Harry Kruger: Ganz genau. In unserer Story sprechen wir einige Themen an, die beunruhigend sind und den Spieler mitnehmen werden. Dadurch ergibt sich eine ganz andere Form von Horror. Die Kombination aus vielschichtiger Story, mysteriöser Spielwelt und dem knallharten Action-



Die Gefechte sollen sich dank des DualSense-Controllers besonders intensiv anfühlen.



Returnal ist kein reines Horrorspiel, es bedient sich aber immer wieder bestimmter Elemente aus dem Horror-Genre und setzt auf eine gruselige Atmosphäre.

Gameplay macht Returnal unserer Meinung nach zu einem ganz einzigartigen Erlebnis.

play⁵: Könnt ihr uns etwas dazu sagen, wie die Story im Spiel erzählt wird? Wird es auch eine klassische Erzählung durch Zwischensequenzen oder nutzt ihr hauptsächlich das gerade durch die Souls-Spiele bekannte Environmental-Storytelling?

Gregory Louden: Wir benutzen mehrere Erzählweisen. Zu Beginn des Spiels nutzen wir Zwischensequenzen, zu einem großen Teil wird die Story jedoch über die Spielwelt erzählt. Es hängt auch ein bisschen davon ab, wie sehr der Spieler in die Geschichte abtauchen will. Du konntest gerade im Video ja schon sehen, dass man Logs einsammeln kann, über die man Hintergrundwissen erfährt. Selene kann sogar Leichen von ihr selbst finden und wenn du das Online-Spiel aktiviert hast, trifft man oftmals auf Projektionen anderer Spieler und man kann beobachten, wie sie an dieser Stelle gestorben sind. Man kann sich dann entscheiden, ob man den eben gesehenen Tod eines anderen Spielers rächt oder seine Leiche plündert. Zudem erfährt man beim Erforschen von Atropos viel über die Alien-Geschichte. Der Planet ist quasi selbst ein Charakter in der Story von Returnal. Man wird herausfinden, dass die Geschichte der Aliens und die Selene-Story auf eine gewisse Art und Weise verknüpft sind. Außerdem gibt es immer wieder Passagen aus der Ego-Ansicht. Hier steht nicht die Action, sondern die Erkundung im Mittelpunkt. Das haptische Feedback des DualSense-Controllers und 3D-Audio machen das Erkunden noch immersiver. Wir haben uns für die First-Person-Szenen entschieden, weil diese wichtig für die Story sind. Wir wollten hier, dass der Spieler quasi in Selenes Helm steckt, alles mit ihren Augen sieht und als Selene weitere Geheimnisse der Story entziffert. Returnal ist narrativ wirklich ein sehr ambitioniertes Projekt. Wie gesagt, die Story soll vielschichtig sein.

play⁵: In dem Video, das wir gerade sehen durften, ist Selene ganz schön durch den Wind und scheint nicht mehr ganz zu wissen, was real ist und was nicht. Sie erzählt zum Beispiel davon, dass ihre Leichen der letzten Runs wieder zum Leben erwachten und sie angriffen und sie so quasi gezwungen war, sich selbst zu töten. Wird das Motiv der

geistigen Gesundheit eine große Rolle spielen? Das Thema verlangt ja viel Fingerspitzengefühl.

Gregory Louden: Ganz am Anfang, als wir die Story schrieben, stellten wir uns die Frage, was mit einem passiert, wenn man die gleichen Momente immer und immer wieder durchlebt, auf die eigenen Überreste trifft und gestrandet ist in einer fremden Welt, die man nicht versteht. Wenn wir die Geschichte realistisch erzählen wollten, war uns schnell klar, dass der Kampf um die geistige Gesundheit der Figur eine große Rolle spielen muss. Selene lernt sich auf ihrer Reise selbst besser kennen und entdeckt dabei auch Dinge, die ihr nie so sehr bewusst waren und stößt auf Dinge, die sie lange Zeit verdrängt hatte, ihren Charakter aber definieren. Der Planet scheint immer mehr ihren inneren Kampf zu reflektieren und sie stößt auf eine Art innere Dunkelheit, aber sie nimmt den Kampf an und lässt sich nicht beirren. Der Wille, herauszufinden, was hier eigentlich los ist, treibt sie an. Bis zum Ende.

play⁵: Housemarque-Spiele sind vor allem für ihre punktgenaue Steuerung und fordernd-spaßige Kämpfe bekannt, wie habt ihr sichergestellt, dass diese Elemente jetzt auch in der Third-Person-Perspektive so gut funktionieren? Ihr nutzt diese ja schließlich zum ersten Mal.

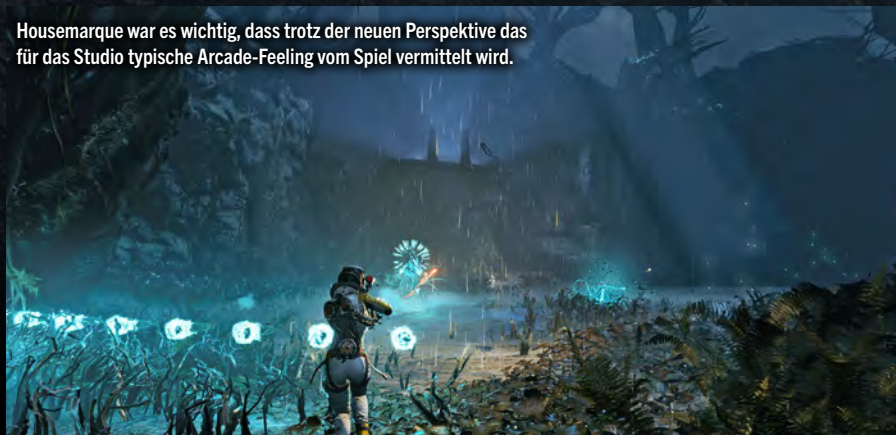
Harry Kruger: Ja, das mit der Perspektive ist wohl die größte strukturelle Veränderung für uns gewesen. Mit der neuen Kamera kam eben wirklich eine neue Dimension an Möglichkeiten und Komplexität hinzu. Einige Dinge ließen sich relativ einfach an die neue Perspektive anpassen. Zum Beispiel eben, dass sich das Gunplay befriedigend anfühlt oder dass die Steuerung so genau ist. Die größere Umstellung war jedoch, dass wir den Raum anders nutzen mussten als in unseren anderen Spielen. In Alienation konnte man ja beispielsweise sehen, wenn man von hinten angegriffen wird. In Returnal haben wir mit der Third-Person-Perspektive aber ja ein anderes Sichtfeld. Gleichzeitig haben wir der Spielfigur und den Gegnern mehr Möglichkeiten im Kampf gegeben. Um unser Arcade-Flair und die typischen Bullet-Hell-Anleihen auch in Returnal unterbringen zu können, mussten wir sehr vorsichtig vorgehen. Wir haben sehr viel am Balancing gearbeitet, um sicherzustellen, dass das Erlebnis immer herausfordernd, aber eben niemals unfair ist. Man soll nicht einfach, ohne etwas dagegen unternehmen zu können, von hinten abgeknallt werden können.

Mikael Haveri: Dass das Gameplay auch in dieser Perspektive so gut funktioniert, liegt auch zu einem großen Teil an 3D-Audio und dem haptischen Feedback des DualSense, da einem mit diesen Features ein besseres Gefühl für die Umgebung vermittelt wird.

play⁵: Wo du den DualSense gerade ansprichst, als Spieler liebe ich das haptische Feedback, aber wie seht ihr das? Gibt euch der Controller mehr Freiheiten, euer Spiel noch genauer zu tunen oder ist das alles nur nettes Beiwerk mit dem Feedback?

Mikael Haveri: Wir sehen den DualSense als perfekte Unterstützung für Housemarque-Spiele, denn durch das so genau einstellbare Feedback kommt man als Spieler noch schneller in „die Zone“. Man wird noch mehr reingezogen ins Spiel. Der Controller gibt uns so viele Möglichkeiten, die wir teilweise sogar sehr subtil einbauen können. In Returnal liegen normaler und alternativer Feuermodus beispielsweise auf demselben Trigger. Drückt man den Trigger halb durch, feuert Selene normal, drückt man ihn ganz durch, nutzt sie den alternativen Modus. Dank des festlegbaren Widerstands im Trigger verklickt man sich aber nicht. Im Gegenteil, Feuergefechte fühlen sich noch organischer an. Sollte der alternative Feuermodus gerade nachgeladen werden und ihr drückt die Taste durch, dann spürt ihr durch eine kleine Vibration im Trigger, dass der

Housemarque war es wichtig, dass trotz der neuen Perspektive das für das Studio typische Arcade-Feeling vom Spiel vermittelt wird.



Anfangs kehrt Selene nach ihrem Ableben immer zum Zeitpunkt des Crashes zurück, doch es gibt Mittel und Wege die Zeitschleife zu überlisten.



Modus noch nicht wieder soweit ist. Diese kleinen Nuancen tragen unheimlich viel zur Atmosphäre bei. Zum Beispiel auch, wenn es regnet und man dann ganz leicht die aufplatschenden Regentropfen im Controller fühlt. Diese kleinen Dinge, machen das ganze Spiel noch viel immersiver und der Spieler soll sich schließlich ja auch so fühlen, als sei er als Selene auf diesem Hölhlenplaneten gestrandet.

play⁵: Dann kommen wir doch gleich zurück zu Selene. In dem Video von vorhin sahen wir, wie Selene in Ego-Ansicht ein plötzlich erscheinendes Haus betrat, das wohl etwas mit ihrer Vergangenheit zu tun hat. Wird das Erscheinen des Hauses zufällig oder nach einer bestimmten Zeit getriggert? Und es soll ja mehrere Passagen in dem Haus geben – besteht die Gefahr, dass sich Events wiederholen, wenn man das Zeitliche segnet?

Harry Kruger: Genau wie alles andere im Spiel, sind auch diese Szenen in das prozedurale Erlebnis eingebettet. Die Passagen hängen nicht an einem Timer, sondern werden ab einem bestimmten Punkt, den man im Run erreicht hat, getriggert. Wir haben für Story und Gameplay quasi verschiedene Spuren angelegt, die sich an gewissen Knotenpunkten überschneiden und dann eben Events triggern. Eine Story-Sequenz kann zum Beispiel an einem Boss, dem Erreichen eines neuen Areals oder dem Entdecken eines Secrets hängen. Je mehr du das Spiel spielst, desto mehr öffnet es sich also für dich.

play⁵: In dem Video habt ihr zudem einen Boss gezeigt und gesagt, dass am Ende eines jeden Areals ein besonderer Fiesling auf uns wartet. Wird es nur Endgegner im Finale eines Abschnitts oder auch Minibosse geben, auf die wir bei der Erkundung der Spielwelt treffen können?

Harry Kruger: In Returnal gibt es zum Ende eines jeden Areals einen epischen Bosskampf. Auf dem Weg dorthin begegnen den Spielern einige Kreaturen, die man vielleicht als Mini-Bosse bezeichnen könnte, weil sie mächtiger als Standard-Gegner sind. Wir bezeichnen sie jedoch als High-Intensity-Encounters. Außerdem gibt es noch Elite-Encounters, wo ihr auf relativ normale Gegner in ganz besonderen Situationen trifft. In jedem Run gibt es einige richtig große und unvorhersehbare Kämpfe. Gegner können euch auch überraschen, wenn ihr beispielsweise eine Schatztruhe plündern wollt, sich darin aber ein Alien eingenistet

hat. Wir haben da keine klassische Struktur von wegen Normalo-Gegner, Mini-Boss, Boss – jeder Run soll sich frisch anfühlen und die Spieler überraschen.

Gregory Loudon: Ich habe ja auch vorhin schon angesprochen, dass man Projektionen gefallener Spieler sehen kann. Sollte man sich entscheiden diese zu rächen, kann es durchaus vorkommen, dass plötzlich ein Elite-Gegner vor einem spawnet. In Returnal gibt es also einige Überraschungen und optionale Herausforderungen.

play⁵: Nachdem Selene den Boss im Video besiegt hat, kann sie ein Portal zu einem neuen Abschnitt öffnen. Wie viele verschiedene Areale wird Returnal bieten?

Harry Kruger: Darüber möchten wir noch nicht zu viel verraten, denn jedes Fitzelchen Information zu viel, könnte ein Spoiler sein. Erreicht man im Spiel ein neues Areal, ist das ein großer Spielfortschritt, der mit einigen Dingen verbunden ist, und die Spieler auch emotional packen soll. Daher mache ich da keine genaue Angabe. Die Spieler müssen diese Erfahrung selbst machen, denn sie trägt viel zum Spielerlebnis von Returnal bei. Ich verrate nur so viel: Es

wird eine Vielzahl von unterschiedlichen Gebieten geben. In jedem Areal gibt es verschiedene Gegnerarten, Belohnungen und Secrets. Und eben auch ganz spezielle Bosse.

play⁵: Werden die Areale sich nur optisch oder auch spielerisch unterscheiden? Werden neue Gameplay-Mechaniken eingeführt?

Harry Kruger: Unser Ziel war es, dass sich jedes Areal einzigartig anfühlt. Sowohl hinsichtlich der Action als auch der Präsentation und der Erzählung. Ein Gebiet legt beispielsweise den Fokus auf Bullet Hell, während bei einem anderen dann mehr Geschicklichkeitspassagen im Mittelpunkt stehen, für die auch bestimmte Gadgets genutzt werden müssen. Returnal wird also genügend Abwechslung bieten.

play⁵: Ihr seid gerade natürlich voll auf Returnal fokussiert, dennoch muss ich einfach fragen: Besteht die Chance, dass wir eine eurer bereits bestehenden IPs wie Alienation oder Resogun in den nächsten Jahren im Triple-A-Gewand sehen?

Mikael Haveri: Nun, man sollte niemals nie sagen, obwohl wir ja eigentlich immer neue IPs kreieren. Wir sind da momentan sehr offen, was wir als Nächstes machen, aber jetzt ist erstmal Returnal an der Reihe. Das Spiel ist für uns so ein großer Schritt nach vorne, dass wir erstmal schauen müssen, in welche Richtung wir danach gehen. Sagen wir mal so, irgendwie hängen unsere Spiele ja alle ein bisschen zusammen. Vielleicht gibt es irgendwann mal ein Crossover, aber das legen wir jetzt erstmal als Idee für später beiseite.

Harry Kruger: Ja, gerade sind wir nur darauf fokussiert, dieses neue und interessante Kapitel namens Returnal zu schreiben. Ich glaube, Returnal wird einige Leute dazu bringen, uns in einem anderen Licht zu betrachten und zukünftig vielleicht ganz andere Dinge von uns zu erwarten. Wir sind absolut gespannt darauf, was die Spieler zu Returnal sagen, wenn es am 30. April auf den Markt kommt.

play⁵: Vielen Dank für das Interview!

In Returnal wird es mehrere verschiedene Gebiete geben, die sich allesamt optisch aber auch spielerisch voneinander unterscheiden. Überall lauern verschiedene Gegner auf uns.



Das Team

Unsere Hauptdarsteller – und was sie diesen Monat bewegt hat

Sascha Lohmüller // Kafkaesk

Spielt gerade: WoW & Valheim (PC), FIFA 21, Outriders

Schaut gerade: den Snyder-Cut von Justice League – macht die Kinoversion noch scheißer als sie es eh schon war.

Liest gerade: schicke, frisch bestellte, meist in Leder gebundene Bücher – wie die rechts im Bild etwa

Und sonst: Kocht weniger, als er es sich für den Lockdown vorgenommen hat. Bringdienste und Fertiggerichte sind nach einem langen Arbeitstag aber auch verlockend. Werde in den nächsten Wochen aber mal meine Kochbücher durchforsten.

Top-Titel der Ausgabe: Diablo 2: Resurrected

Flop-Titel der Ausgabe: Harvest Moon: Eine Welt



Katharina Pache // Team Whitney

Spielt gerade: Hades, Stardew Valley (ist endlich wieder im PSN-Store), schamvoll ein gewisses Browser-Game, mit dem ich viel zu viel Spaß habe

Sah zuletzt: Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber. War interessant.

Hört gerade: den neuen Song von Perturbator. Na, ob das mit dem Konzert Ende des Jahres hinhaut? Ansonsten: Ruff Majik, The Stone Roses und Doppelord.

Und sonst: Mutig, sich Pony schneiden zu lassen, wenn bald wieder Lockdown kommt. Ich liebe den Nervenkitzel.

Top-Titel der Ausgabe: TMNT: Shredder's Revenge

Flop-Titel der Ausgabe: Harvest Moon: Eine Welt



Lukas Schmid // Widerlich, aber irgendwie interessant

Spielt gerade: Maquette

Schaut gerade: The Falcon and the Winter Soldier

Hört gerade: Den Soundtrack von Maquette – sehr gut!

Und sonst: Nach einer Woche Urlaub zwecks 2020-Resttage-Abbau finde ich mich heute, da ich diese Zeilen schreibe, wieder in der Redaktion ein und irgendwie fühlt es sich nicht so an, als hätte ich frei gehabt. In der Wohnung zu sitzen, Playstation zu spielen und dumm aufs Handy zu gucken mach ich an normalen Tagen ja auch schon. Hach, ich vermisse das Meer...

Top-Titel der Ausgabe: Schildkröten

Flop-Titel der Ausgabe: Der Magic-Kram



Matthias Dammes // Plüsch-Maskottchen

Spielt gerade: Stellaris, The Division 2, Warhammer: Chaos Bane, Borderlands: The Pre-Sequel

Schaut gerade: Falcon and the Winter Soldier

Hört gerade: Alexander Knappe – Wir kommen auch morgen noch wieder („Liebe kennt keine Liga“)

Und sonst: Habe mich gefreut in den letzten Tagen endlich mal wieder den Herzensverein spielen zu sehen. Waren zwar nur Testspiele per Live-Stream, aber immerhin. Irgendwie fehlt mir da schon was. Mal schauen, wann ich mal wieder ins Stadion kann.

Top-Titel der Ausgabe: Diablo 2: Resurrected

Flop-Titel der Ausgabe: Knockout City



Maria Beyer-Fistrich // Tiefseetaucherin

Spielt gerade: Subnautica (Ich liebe es! Wie konnte dieses Kleinod bisher an mir vorbeigehen? Und im Mai kommt schon Subnautica: Below Zero für die PlayStation 5), Diablo 3: Season 23

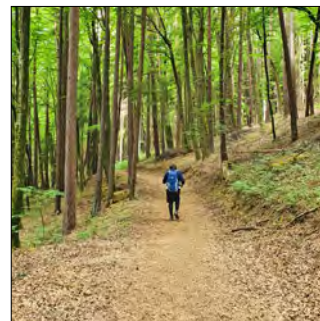
Schaut gerade: Geführt die komplette ZDF-Mediathek in der Rubrik Dokumentation durch

Hört gerade: Den nervtötend, lauten Lüfter meines neuen Arbeits-PCs.

Und sonst: Das Wetter wird schöner, die Auswahl an Balkonmöbeln leider nicht. Immer noch nix gefunden.

Top-Titel der Ausgabe: Diablo 2: Resurrected

Flop-Titel der Ausgabe: Harvest Moon: Eine Welt



Christian Dörre // Ehrenschildkröte

Spielt gerade: Crash Bandicoot 4: It's About Time, Little Hope, Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

Schaut gerade: WandaVision, The Falcon and the Winter Soldier, B-Movies auf Blu-ray

Hört gerade: Verschiedene Podcasts beim Kochen

Und sonst: Wie dreckig schwer ist eigentlich Crash Bandicoot 4?! So heftig wie bei dem Jump & Run habe ich beim Zocken wohl noch nie geflucht. Trotzdem liebe ich diese Spiel gewordene Drecksau und zocke bis der Daumen schmerzt. Argh!

Top-Titel der Ausgabe: TMNT: Shredder's Revenge

Flop-Titel der Ausgabe: Magic: Legends



Felix Schütz // fordert den 36-Stunden-Tag

Spielt gerade: Auf dem PC: Evil Genius 2, Loop Hero, Endzone: A World Apart, Doom Eternal: The Ancient Gods – Part Two und Dyson Sphere Program. Dazu Grindstone (Switch), Super Mario Odyssey (Switch) und Battle Chasers: Nightwar (Android)

Schaut gerade: The Falcon and the Winter Soldier, Zack Snyder's Justice League, The Dead Don't Die, Unhinged

Hört gerade: Ducktales-Hörspiele und Mozarts Zauberflöte, rauf und runter. Meine Nerven...

Und sonst: Mistet radikal aus. Spiele, Filme, alles.

Top-Titel der Ausgabe: Diablo 2: Resurrected

Flop-Titel der Ausgabe: Monster Energy Supercross 4



David Benke // Afterlife-Legende

Spielt gerade: Das angeblich beste RPG 2020

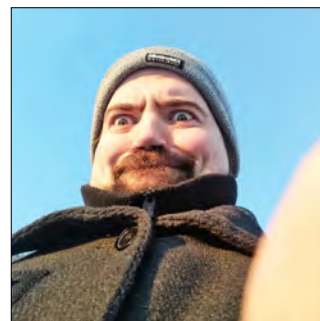
Schaut gerade: Kung Fury

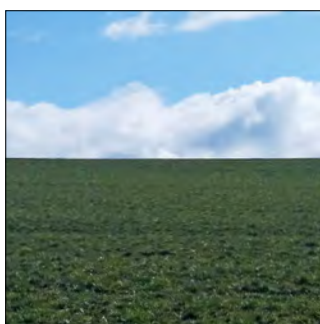
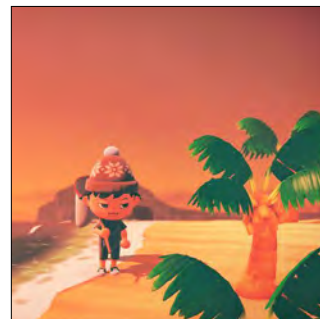
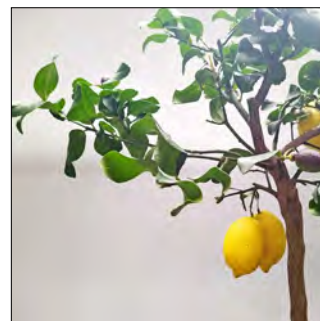
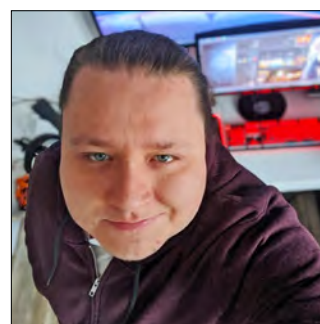
Hört gerade: Kerry Eurodyne's Yacht-Song aus dem offiziellen Cyberpunk-Soundtrack

Und sonst: Habe ich mich nach gut zweieinhalb Monaten doch nochmal an Cyberpunk 2077 gesetzt, um es endlich von der PS4-Festplatte schmeißen zu können. Und ich muss sagen: gar nicht so schlecht. Story und Charaktere haben mich tatsächlich ordentlich unterhalten, die Technik bleibt aber nach wie vor ein Graus.

Top-Titel der Ausgabe: Returnal

Flop-Titel der Ausgabe: Knockout City



Paula Sprödefeld // Locked Down**Spielt gerade:** Ghost of Tsushima**Schaut gerade:** Bridgerton, und versteht den Hype absolut nicht.**Hört gerade:** Das Hörbuch Contact von Carl Sagan, absolute Empfehlung für Kosmologie-Interessierte**Und sonst:** Frage ich mich, wieso die Leute eigentlich so dämlich sind und nicht einfach in ihren verdammten Wohnungen/Häusern bleiben. Inzidenz wieder Level over 9000 und da wundern sich alle, wieso wieder alles zu machen muss. Aaaargh, da wird man doch wahnsinnig.**Top-Titel der Ausgabe:** Returnal**Flop-Titel der Ausgabe:** Magic: Legends**Johannes Gehrling // lebt 24/7 im Pokémon-Sammelkarten-Hype****Spielt gerade:** Metroid Fusion auf dem GBA SP**Schaut gerade:** WandaVision, GNTM, Twitch**Hört gerade:** die Spülmaschine der Nachbarn brummen**Und sonst:** Aktuell befinde ich mich voll und ganz in der komplett verrückten Welt der Pokémon-Sammelkarten. Die habe ich zwar auch schon 1999 gesammelt, heutzutage kann man sich aber dank dem Hype rund um die Uhr damit beschäftigen: Twitch-Streams von früh bis spät, spannende YouTube-Reportagen, Kartensuche bei eBay. Nur frische Booster bekommt man leider nirgendwo.**Top-Titel der Ausgabe:** Can't Drive This**Flop-Titel der Ausgabe:** Harvest Moon: Eine Welt**Michael Grünwald // Geisterjäger No. 1****Spielt gerade:** leider nur am PC, weil Hand kaputt – Phasmophobia, Green Hell**Spielt hoffentlich bald:** It Takes Two**Schaut gerade:** Drive to Survive: Season 3 auf Netflix und Chernobyl auf Sky. Beide sehr empfehlenswert!**Und sonst:** Hatte schon die kurze Hoffnung, dass ich demnächst wieder meiner geliebten Hockeykugel hinterherjagen darf und mein Team nicht nur virtuell sehe. Aber wie so häufig in den letzten Monaten spielen die Inzidenzzahlen nicht mit. Bald wird alles besser!!**Top-Titel der Ausgabe:** Returnal**Flop-Titel der Ausgabe:** Magic: Legends**Matthias Schöffel // Der mit dem Wind im Haar****Liest gerade:** Laurent Binet – Eroberung**Schaut gerade:** Beforeigners**Hört gerade:** Leafound – Growers of Mushrooms, Hedvig Mollestad – Ding Dong, You're Dead, Georgia Anne Muldrow – Vweto II, Sun Ra Orchestra – Swirling, Gene Clark – No Other**Und sonst:** Habe neulich eine ausgedehnte Wanderung in den Great Middle Franconian Plains unternommen. Keine Bisons weit und breit. Vielleicht nicht die richtige Jahreszeit ... Ich werde das wiederholen.**Top-Titel der Ausgabe:** Can't Drive This**Flop-Titel der Ausgabe:** Magic: Legends**Marcel Naeem Cheema // Team Britney****Spielt gerade:** Animal Crossing: New Horizons**Zuletzt geguckt:** The White Tiger, Simply Black, Cops & Robbers, Guava Island und die fantastische F1-Serie Drive to Survive – eine dicke Empfehlung (selbst, wenn man mit der Formel 1 nur wenig anfangen kann).**Hört gerade:** Die miese deutsche Vertonung von Clint alias Hawkeye im neuen DLC zu Marvel's Avengers.**Und sonst:** Gibt's nicht viel zu berichten. Der ständig gleiche (und sehr graue) Alltag, die anhaltende Kälte, viel zu wenig Sonnenschein ... Wo bleibt der Frühling?! :(**Top-Titel der Ausgabe:** TMNT: Shredder's Revenge**Flop-Titel der Ausgabe:** Harvest Moon: Eine Welt**Christian Fußy // Mehr Zitrone als Mensch****Spielt gerade:** Super Mario 3D World + Bowser's Fury, Project Triangle Strategy, Crusader Kings 3.**Schaut gerade:** Filme, die ich nachholen möchte und die in Deutschland verfügbar sind. Darunter Psycho Goreman, Ma Rainey's Black Bottom, Der Maulwurf, The Kid Detective und Mank.**Hört gerade:** John Carpenters Lost Themes 3 und Tea Party Revenge Porn von Jello Biafra & The Guantanamo School of Medicine.**Und sonst:** Habe jetzt einen Zitronenbaum.**Top-Titel der Ausgabe:** TMNT: Shredder's Revenge**Flop-Titel der Ausgabe:** Marvel's Avengers**Domink Pache // Snecko-Kapitän****Spielt gerade:** Valheim, FTL: Faster Than Light**Schaut gerade:** Der Tod und das Mädchen, Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber und zur Auflockerung Der Pianist. Für den Anspruch: Friends.**Hört gerade:** The Julie Ruin, Le Tigre**Und sonst:** Interessant wie das Studio des New-Evangelion-Schunds schon vor dem Kinostart ausdrücklich betont, dass man Gefängnis riskiert, sollte man den Film illegal herunterladen. Die ahnen wohl jetzt schon, dass niemand dafür Geld bezahlen möchte.**Top-Titel der Ausgabe:** Returnal**Flop-Titel der Ausgabe:** Harvest Moon: Eine Welt**Richard Engel // Fängt gerade erst an, gönnt sich aber trotzdem hart****Spielt gerade:** Gothic 1 & 2, Valheim, Siege**Schaut gerade:** Attack on Titan: Final Season**Hört gerade:** Beim Kochen Herr-der-Ringe-Hörbücher und sonst einen wilden Mix voll LoFi.**Und sonst:** Leb' ich mich in den bunten Redaktionsalltag ein. Zwischen Valheim, den beinahe wöchentlichen Gothic-Runs und Rainbow Six: Siege findet sich in der Freizeit hoffentlich noch etwas Zeit für Top-Games in der ewigen „Spiel ich später“-Liste. Man kennt's.**Top-Titel der Ausgabe:** Can't Drive This**Flop-Titel der Ausgabe:** Harvest Moon: Eine Welt



Harvest Moon: **Eine Welt**

Mal wieder muss sich Harvest Moon seinem geistigen Nachfolger Story of Seasons geschlagen geben. Wieso auch der aktuelle Teil der Serie scheitert, verrät der Test.

SIMULATION | An sich ist es lobenswert, alteingesessene Serien mit ein bisschen Innovation zu düngen. Allerdings gibt es wenige Genres, in denen Tradition und Vorhersehbarkeit so wichtig sind wie bei Farming-Simulatoren – Fans haben eine gewisse Erwartungshaltung, wenn sie mal wieder

einen runtergewirtschafteten Bauernhof übernehmen. Nachdem das Studio hinter Harvest Moon nun Story of Seasons entwickelt, versucht Natsume mit Eine Welt zu zeigen, dass das alte Gehölz Harvest Moon auch mit neuen Gärten leckere Produkte abzuwerfen vermag. Allerdings scheitert das

Vorhaben gewaltig, und das aus einer Vielzahl von Gründen – hier fäult die Wurzel!

Bescheiden bleiben

Man kann sich durchaus die Frage stellen, ob man einen Charaktereditor braucht, wenn sich die Anpassungsmöglichkeiten auf sechs

unterschiedliche Haut-, Haar- und Augenfarben beschränken. Aber im Vergleich zu den anderen Spielspaßstolpersteinen ist dieser Umstand zu vernachlässigen. Als Männlein oder Weiblein schickt uns Eine Welt zunächst los, Kartoffeln in der Wildnis zu suchen, Mutti hat Hunger. Da der Mensch-



heit dummerweise das Wissen um Ackerbau verloren gegangen ist, bleibt uns nichts Anderes übrig, als auf gut Glück durch die Pampa zu stampfen. Gottseidank aber sind wir Protagonist eines Videospiels und somit der oder die Ausgewählte, weshalb wir nicht nur einen geheimnisvollen Wälzer besitzen, in dem all die Bauernweisheiten von früher stehen, sondern auch noch mit den Erntegeistern sprechen können. Wichtel Vitae erklärt uns, dass wir die Göttin der Ernte wiederbeleben müssen, dafür brauchen wir sechs MacGuffins, äh, Entschuldigung, sechs Medaillen. Die sind überall verteilt, weshalb wir Mama schnurstracks Lebewohl sagen und die Beine in die Hand nehmen, um Eine Welt zu durchkämmen.

Der Hosenstall

Zugutehalten muss man diesem Auftakt, dass wir nicht zum hundertsten Mal die Farm des Opas erben und wiederaufbauen. Aber anders ist nicht gleich besser, denn wie Bauernhof und Landwirtschaft in Eine Welt gehandhabt werden, ist einfach nur sonderbar. Mit einem technischen Gerät, welches uns die nicht weniger sonderbare Nachbarin Doc Jr. andreht, können wir unsere Farm einstecken und an anderen Orten aufstellen. Aber nicht zu viel erwarten: Das Spiel legt fest, wo wir uns niederlassen dürfen, und eine offene Welt bietet Harvest Moon auch nicht. Stattdessen wandern wir durch starre Korridore und ein Best-of der austauschbaren Videospielumgebungen. Wo wir Gemüse und Obst anpflanzen, entscheiden nicht wir, die Ackerfelder stehen vorher fest. Die Hacke und andere Werkzeuge können wir nicht



einmal manuell zücken, das geschieht automatisch, wenn wir vor einem unbestellten Feld stehen. Liebevoll persönlich gestaltete Gemüsegärten? Nicht hier! Und das war noch nicht alles: Wir entscheiden sehr lange nicht einmal, was wir anpflanzen. In Eine Welt gibt es keine Samen zu kaufen, wir bekommen sie einzeln(!) von Erntegeistern geschenkt. Diese Erntegeister lungern auf der Map verteilt herum, wir müssen hinlatschen, sie ansprechen, und dann noch Platz im Inventar haben – wenn nicht, verfällt der Samen, denn es ist nicht möglich, Objekte aus dem Rucksack wegzuerwerfen. Das Ergebnis ist für ambitionierte Farmer der pure Horror: Auf der Farm wächst alles kreuz und quer, denn vorher weiß man nicht, welchen Samen einem der nächste Wichtel schenken wird. Auch die Jahreszeiten existieren gefühlt nur pro forma: Im Frühling bauen wir zum Beispiel Kürbis an. Es ist zwar leidig, jede Farming-Sim



mit Stardew Valley zu vergleichen, aber das müssen sich Titel eben gefallen lassen, wenn sie nicht im Entferntesten an die Qualität der Ein-Mann-Indie-Produktion herankommen. Selbst Komfort-Features sind dem Rotstift zum Opfer gefallen: Es gibt keine Anzeige, die verrät, wie viel Wasser noch in unserer Gießkanne ist. Wir zählen also beim Bewässern der Felder wie ein Volltrottel mit oder werden immer wieder von einem nervigen

Textkasten aus der Arbeit gerissen, wenn die Kanne leer ist. Eine bewusste Design-Entscheidung, also falsch verstandener Minimalismus? Oder Inkompetenz, gepaart mit Geld- und Zeitnot? Wenn wir das nur wüssten.

Auf der Walz

Da die übliche Farmarbeit so rudimentär ausfällt, könnte man meinen, dass es an anderer Stelle im Spiel mehr zu tun gibt. Das





stimmt aber nur bedingt – klar, um neue Samen zu bekommen, müssen wir zwangsläufig ständig auf Schusters Rappen durch die Gegend spazieren. Dankenswerterweise können wir nach Abschluss des ersten Gebiets auf ein Schnellreisesystem zugreifen, sodass wir wenigstens ein bisschen Zeit sparen. Und Ausdauer – die sinkt nämlich auch beim reinen Herumlaufen! Kein Umstand, der die permanenten Wanderungen attraktiver macht. Ab-

seits davon sind Nebenaufgaben und der Verlauf der Story ermüdend und abgedroschen. Beispiele gefällig? Die Kühe des Farmers nebenan sind krank, bringt ihnen Gras. Nebencharakter XY, der nicht einmal einen Namen hat, braucht drei Auberginen. Das motiviert natürlich nicht, tiefer in die unglaubliche Welt abzutauchen, in der Bauernhöfe in Hosentaschen teleportiert werden, aber keiner mehr weiß, wie man eine Kartoffel in den Boden

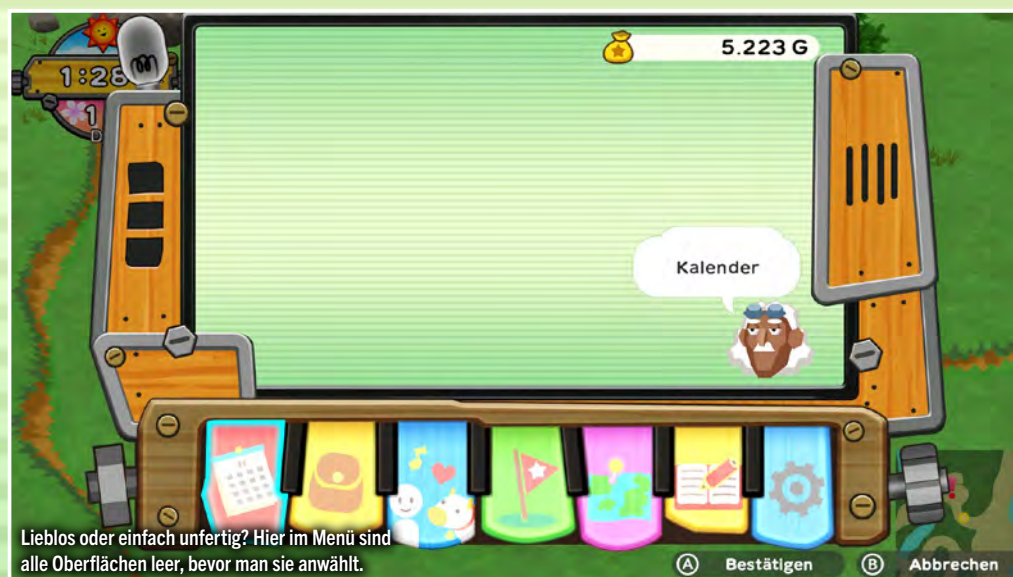
steckt. Man kann sich mit einigen der innerlich toten Bewohner der Welt anfreunden oder mit ihnen anbandeln (wenn auch nur in Hetero-Konstellation), für Objektphile ist das vielleicht interessant.

Bei großen AAA-Produktionen hat es sich inzwischen herumgesprochen, zu den Entwicklern von Harvest Moon ist die Info noch nicht vorgedrungen: Eine große Welt sollte nicht dem Selbstzweck dienen, sondern auch was zu bieten haben. In Eine Welt ist

das nicht der Fall, weder optisch noch inhaltlich. Da erstreckt sich eine platte Textur von der rechten bis zur linken Seite des Bildschirms, ab und zu mal ein Stein, ein Baum, ansonsten einfallslose Leere und Langeweile. Harvest Moon sieht aus wie ein Mobile Game, die Gebäude sind unscharf, Stalltiere haben keine Kollisionsabfrage und überschneiden sich mit unserer Spielfigur, das Design der Charaktere ist so austauschbar, dass wir alle NPCs gefühlt schon tausend Mal in anderen Titeln kennen gelernt und sofort wieder vergessen haben. Angesichts der Grafik mit Magerstufe könnte man meinen, dass Eine Welt wenigstens flüssig läuft, doch das ist ein Trugschluss. Harvest Moon ruckelt, sogar die Hintergrundmusik stottert, manchmal wird die Umgebung nachgeladen, während man mal wieder durch die Ödnis marschiert oder galoppiert.

Warum?

Farming-Simulatoren verstehen es in ihren besten Momenten geschickt, Spieler mit vielfältigen Zielen zum Dranbleiben zu motivieren. Das reicht von schnell vollendeten Plänen (das Feld aberten) bis zu langfristigen Vor-





Die Farm versetzen wir mit der entsprechenden Maschine (rechts im Bild) an neue Orte. Aussehen und Platzierung der Gebäude stehen immer fest.



Man kann nun anmerken, dass auch echte Wüsten ziemlich karg sind. Aber die Realität hat wenigstens schärfere Texturen.



Manche Missionen bieten etwas mehr Inhalt als die üblichen „Bring mir drei Eier“-Quests. Spannend sind sie dennoch nie.

haben (Verbesserung der Werkzeuge, Ausbau der Farm). Durch die arg beschränkten Möglichkeiten bei der Gestaltung des eigenen Bauernhofs fallen in Eine Welt schon bei der ersten Kategorie viele Aspekte weg. Aber auch auf lange Sicht bietet das Spiel zu wenige Gründe, um dran zu bleiben, mal ganz abgesehen von den technischen Gebrechen. Die Einwohner von Stardew Valley sind bestimmt nicht die schillerndsten Figuren, die ein Videospiel je ge-

sehen hat, aber immer noch tausend Mal vielschichtiger und interessanter als jeder Charakter in Harvest Moon. Wieso sollte mich interessieren, die Erntegöttin wiederzubeleben? Die Leute scheinen ja auch so ganz gut zurechtzukommen. Es ist erschreckend, wie wenig in Harvest Moon: Eine Welt steckt und wie unglaublich der dürrtliche Inhalt gestreckt wird: Alles ist viel zu teuer, zu viele Features werden erst sehr spät verfügbar – vermutlich zu spät

für wenig leidensfähige Farmer. Gleichzeitig erklärt Harvest Moon die simpelsten Aufgaben zu ausführlich, andere Mechaniken werden überhaupt nicht erläutert und man muss es sich selbst irgendwie zusammenreimen (etwa die Gemüsemutationen). Das Design macht betroffen, da wundert es auch nicht, dass bereits jetzt der Season Pass sowie unnötige DLCs in der Pipeline warten, für deren Entwicklung offensichtlich Ressourcen da waren, während die im Vorfeld angedachten Homo-Beziehungen wegen der Corona-Pandemie gestrichen werden mussten. Offensichtlich also, wo die Prioritäten für Natsume bei der Entwicklung von Harvest Moon: Eine Welt lagen: keinesfalls auf der Erfüllung der Wünsche der Spieler. Wer sich auch nur ein bisschen in der Sparte auskennt, weiß es sowieso, aber bis nicht ein besseres Spiel erscheint, müssen wir mal wieder konstatieren: Nichts geht über Stardew Valley. **KATHARINA PACHE**

Meinung

„Ich kenne Browserspiele, die mehr Komfort, Inhalt und Motivation bieten.“

Katharina Pache Redakteurin



Die ersten Bilder aus Eine Welt haben mich zwar nicht gerade umgehauen, dennoch hat mich das neue Harvest Moon beim Testen entsetzt. Ist das ernst gemeint? Normalerweise kann ich selbst den größten Spielekatakastrophen noch etwas abgewinnen, ein liebevolles Detail, die Story, meinestwegen die Frisur des Helden. Hier fällt mir schwer, abseits von „Immerhin haben sie versucht, etwas Neues zu machen“ positive Aspekte zu benennen. Harvest Moon: Eine Welt hat keine Seele, technisch pfeift es aus dem letzten Loch, wer das Bedürfnis hat, eine Farming-Sim zu spielen, dem stehen zig bessere Titel zur Auswahl, teilweise Werke, die schon eine Dekade oder mehr auf dem Buckel haben. Käme heraus, dass Eine Welt von einer (inkompetenten) KI programmiert wurde, es würde mich nicht überraschen. Ansonsten bin ich froh, wenn ich nie mehr „Deine Gießkanne ist leer“ lesen und von Wichtel zu Wichtel pilgern muss, um wie ein Bettler einzelne Samenkörner abzugreifen. Wer diese Mechanik für eine gute Idee hielt, reißt beim Lesen die Seiten aus Büchern, anstatt umzublätern.

Pro & Contra

- ➕ Versucht sich an neuen Ideen
- ➕ Musik ist in Ordnung
- ➖ Miese Technik
- ➖ Unglaublich beschränkte Farming-Aspekte
- ➖ Tote, leere, viel zu große Spielwelt
- ➖ Charaktere ohne Persönlichkeit
- ➖ Story zum Einschlafen
- ➖ Wirkt unfertig und lieblos
- ➖ Das bisschen Inhalt wird schlimm gestreckt
- ➖ Grafikstil komplett austauschbar
- ➖ Dreist: Season Pass und DLC



Glatteglutscht und flachgeschmirelt: Die Bewohner von Eine Welt bestehen aus einschlägig bekannten Klischeebausteinen.

Wertung

play⁵

3 von 10

Infos

TERMIN	05. März 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 50 Euro
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Natsume



PS4 Monster Energy Supercross

The Official Videogame 4

Mit einer Cross-Maschine durch die Halle flitzen, Hügel überspringen, Gegner abhängen und am wichtigsten – schnell und sicher das Rennen beenden. Ob Monster Energy Supercross 4 von Milestone auch wirklich das vollendete Motocross-Erlebnis ist, erfahrt hier in unserem Test.

RENNSIMULATION | Knifflige Rennspiele wie Dirt Rally sind nicht jedermanns Sache. Sie fordern gerade Neulingen des Genres einiges ab. Das von Monster Energy

gesponserte Supercross 4 bewegt sich da in der gleichen Fahrspur. Warum das nicht mal unbedingt schlecht sein muss, dazu kommen wir später. Doch Schritt für Schritt.

Hallen-Racing schwer gemacht In Supercross 4 liegt es an uns, entweder im Single- oder Multiplayer-Modus mit unseren Motocross-Bikes das Gelände zu dominieren,



Am Start gibts nicht viel falsch zu machen. Wer genau im richtigen Moment Gas gibt, bekommt einen kleinen Boost. Zu früh? Noch ist nichts verloren.

Bike und Fahrer lassen sich optisch nach eigenem Geschmack anpassen.



oder eher gesagt, stetig besser zu werden. Denn eins ist sicher: Das Spiel ist für Anfänger, die blind und ohne Erwartung reinspielen, bockschwer. Die meisten Rennen sind supercross-typisch in Hallen und Stadien verortet, wodurch die Strecken eng, kurvig, hügelig und letztlich auch anspruchsvoll sind. Spieler der Vorgänger und anderen Cross-Ablegern werden bereits ungefähr wissen, was sie erwartet und sich recht schnell zurechtfinden. Wie schwer das Ganze wirklich ist? Nun, in den ersten Spielstunden wird euch die KI selbst auf „sehr leicht“ das Leben schwermachen können. Zumindest bis ihr euch Strecken einprägt und sich das Training auszahlt. Schneller als ihr euch versieht, findet ihr euch dann auf der Überholspur wieder.

Tutorials rar gesät

Das Tutorial des Games besteht praktisch aus den simpelsten Erklärungen und einem gefühlten „Mach mal, wird schon!“. Und genau das werdet ihr in den ersten Stunden auch tun müssen. Übung macht den Meister! Im Karrieremodus erstellen wir uns unseren eigenen Charakter. Sobald Name, Geschlecht, Größe, Aussehen und Co. bestimmt wurden, können wir auch direkt loslegen.

Die Charaktererstellung vermag nicht wirklich zu beeindrucken, weder optisch noch durch große Auswahl. Worin das Spiel aber glänzen kann, ist die Customization der Bikes und unserer Kleidung. Unzählige Marken und Stile ermöglichen es uns, unseren eigenen Style zu kreieren. Durch die erspielte

Währung SX-Credits können wir uns praktisch nach Herzenslust alles kaufen, sofern wir es denn durch Erfüllung von Sponsorenaufgaben im Karrieremodus oder bestimmten Challenges freigeschaltet haben. Die im Shop kaufbaren Addon-Pakete kann man dadurch getrost ignorieren. Die zwei Customization-Packs und der Credits-Multiplier werden weder aggressiv beworben, noch ist man darauf in irgendeiner Weise angewiesen, das Spiel ist dahingehend absolut fair. Alles andere wäre bei einem Vollpreistitel auch fragwürdig.

Steile Lernkurve, abschaltbare Fahrhilfen

Gewichtsverlagerung, Vorder- und Hinterbremse, Drifts, Whips und Scrubs bei Sprüngen – das alles

kann einen ohne Vorwissen komplett überfahren. Stellt man sich der Herausforderung, lässt das Erfolgserlebnis hinter dem Riesenberg an Trainingsphasen und Frust á la Dark Souls grüßen. Wenn man denn diese ersten Hürden hinter sich hat, macht das Spiel aber richtig Spaß.

Tipp am Rande: Schaltet die zugeschalteten Hilfen aus! Die vereinfachte Physik, Brems- und Gewichtsverlagerungshilfen, das alles sorgt nicht nur für eine kuriose Steuerung, sondern hindert euch vor allem langfristig am Erfolg. Die zuschaltbaren Hilfen machen das Fahren nicht wirklich leichter, halten euch stattdessen aber mit oberflächlichen Mechaniken auf. Wer direkt zur fortgeschrittenen Spielweise wechselt,



Profis können ihr Fahrgefühl auch feiner im Bike-Setup einstellen. Die Achsantriebsübersetzung auf kurz ermöglicht leichteres Kurvenfahren.



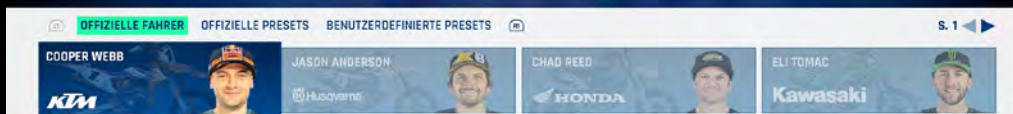
Achsantriebsübersetzung auf kurz opfert zwar etwas Höchstgeschwindigkeit, gibt aber mehr Beschleunigung.

FAHRER AUSWÄHLEN

1

COOPER WEBB

RED BULL KTM FACTORY RACING

Herkunftsort
North Carolina

Auch Star-Fahrer wie Cooper Webb und Ken Roczen lassen sich für Meisterschaften und Events auswählen.

wird auch eins direkt bemerken: Die Physik und das Fahrgefühl werden berechenbarer. Die Cross-Maschine lässt sich mit dem linken Stick steuern, die Gewichtsverlagerung des Charakters mit dem rechten. Das Aufteilen und richtige Nutzen der verschiedenen Bremsen ermöglicht eine leichtere Kurvenkontrolle. Die Körpersteuerung braucht ihr gerade bei den Hügeln, den Absprüngen und dem Landen. Wollt ihr eine größere Distanz zurücklegen, gilt es, Vollgas zu geben und euer Gewicht nach hinten zu lehnen. Müsst ihr dagegen schnell landen, sollte das Gewicht auf dem Motorrad nach vorne verlegt werden. Für den Anfang empfiehlt sich im Bike-Setup, das vor jedem Rennen einstellbar ist und das man mit verschiedenen Profilen speichern kann, die Achsantriebsübersetzung auf kurz zu stellen. Das ermöglicht eine größere Beschleunigung (mit niedrigerer Höchstgeschwindigkeit)

und ist in den Kurven mit der Hinterradbremse eine Erleichterung.

Kein realistischer Simulator

Die Game-Physik ist dabei bei weitem nicht perfekt, eine allzu realistische Simulation braucht ihr also nicht zu erwarten, eher ein kniffliges Arcade-Rennspiel das es zu zähmen gilt. Die Rumble- und Trigger-Effekt-Funktion auf der getesteten PS5-Version können hier entweder die Immersion steigern oder auch die Konzentration stören. Gut dabei: alles abschaltbar und optional. Wer das mag, behält's, wen's stört, schaltet es ab.

Progress durch Siege und Skill-Tree

Kein Meister ist vom Himmel gefallen. Das gilt auch für unseren selbsterstellten Charakter. Zwar können wir als Spieler im Hauptmenü direkt bei anspruchsvollen Events und Meisterschaften der 250cc East/West bzw. 450cc Klasse mit einem von mehreren lizenzierten Sportlern wie Ken Roczen drauflosfahren, unser eigener Fahrer in der Karriere verfügt aber nicht über ein vergleichbares Skill-Level. Stattdessen müssen wir uns von Liga zu Liga hocharbeiten, bestimmte Platzierungen erreichen und uns durch

verschiedene Trainingssessions Fertigungspunkte verdienen. Dafür haben wir übrigens nicht unendlich viele Versuche. In den sogenannten Probefahrten müssen wir uns verschiedenen Disziplinen stellen und haben dafür vor den einzelnen Rennen jeweils drei Versuche. In „The Lightning“ müssen wir beispielsweise versuchen, als erster das Ziel zu erreichen. Schaffen wir das, bekommen wir drei Fertigungspunkte. Je schlechter wir abschneiden, desto weniger Punkte bekommen wir auch. Jede Probefahrt, egal ob erfolgreich oder gescheitert, gilt als Versuch. Mit den Fertigungspunkten können wir im Skill-Tree die Fähigkeitsattribute anpassen, um so beispielsweise die Bremskraft und Luftkontrolle zu erhöhen.

Die Rennen in der Karriere lassen sich dagegen beliebig oft neu starten. Wer sich also eigene Muscle-Memory antrainieren will, kann das gerade hier besonders gut. Wer von der Cross-Maschine fällt (und das wird sehr häufig passieren), kann ohne größere Probleme weiterfahren oder die heilsbringende Rewind-Funktion nutzen. Ähnlich wie in vielen anderen Rennspielen könnt ihr bei missglückten Landungen und Unfällen die Zeit zurückspulen, und das sogar recht großzügig. Zu Beginn des Rennens stehen euch aber lediglich drei Rewinds zur Verfügung. Um weitere frei-



Es wird eng mit 22 Fahrern. Nicht ablenken lassen! Verirrt sich die KI in eure Reifen, lässt die Rewind-Funktion grüßen.

Mit dem richtigen Timing gelingt jeder Start. Mit etwas Gefühl könnt ihr direkt am Anfang eure Gegner im Staub lassen.

zuschalten, müsst ihr durch ein-drucksvolle Sprünge und Tricks die Rewind-Leiste auffüllen. Interessantes Gameplay-Detail: Solltet ihr euch innerhalb eines Rennens verletzen, so werden einige eurer bereits freigeschalteten Fähigkeiten für das nächste Rennen ausgesetzt. Daher lohnen sich unfallfreie Fahrten nicht nur der Zeit wegen.

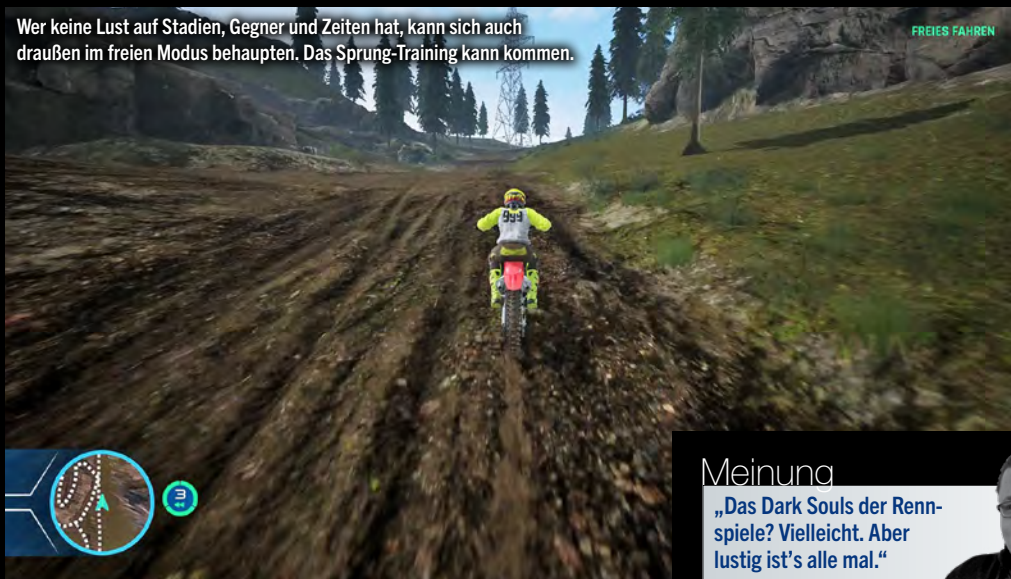
Keine Lust auf Halle? Ab nach draußen!

Die Strecken erfordern ein gewisses Rhythmusgefühl und Geduld. Wer stattdessen auch einfach mal Lust auf freies drauflosfahren an der Frischluft hat, kann sich auch im Modus „Rennmischung“ austoben. Habt ihr das gute alte Motocross Madness 2 (und die legendären Demo-CDs) noch freudig in Erinnerung, werdet ihr euch dabei sicherlich wohlfühlen. Sucht ihr mehr Herausforderungen, findet ihr diese in den knackigen Meisterschaften und Events. Die sind teils deutlich schwerer als der Karrieremodus – gerade auf höheren Schwierigkeitsstufen. Wer dagegen eigene Strecken entwerfen und oder bearbeiten möchte (auch die anderer durch Online-Sharing), kann auch das mit dem Strecken-Editor tun.

Hübsche Grafik, satter Sound, gerechtfertigter Preis?

Technisch kann sich das Spiel sehen und hören lassen. Klar, es ist

Wer keine Lust auf Stadien, Gegner und Zeiten hat, kann sich auch draußen im freien Modus behaupten. Das Sprung-Training kann kommen.



kein Grafik-Wunderwerk. Die Gesichter sind auch eher bescheiden und statisch. Aber auf der Strecke sieht alles genau so aus, wie es aussehen sollte! Außer den bereits erwähnten Gesichtern und den Animationen vor dem Rennen gibt es daher nichts auszusetzen. Die Animationen beim Fahren selbst sind klasse und die Kleidung ist liebevoll designet und umgesetzt, inklusive Helm als Abdeckung der Gesichter. Die Kamera ist frei einstellbar, die Ego-Perspektive fährt mit optischen Spielereien wie Dreck und Regen auf der Linse auf. Die Motorsounds sind saftig, der Soundtrack macht Laune, auch wenn es da Wiederholungen gibt.

Große Bugs oder Crashes gab es in der getesteten PS5-Version keine und die kleineren UI-Fehler, beispielsweise im praktischen Kamera-Modus, sind zu verzeihen. Sie tun dem Spiel keinen Abbruch.

Monster Energy Supercross: The Official Videogame 4 ist am 08. März für den PC (Steam-Version), Playstation 4 und 5, Xbox One und Xbox Series X/S, sowie Google Stadia erschienen. Ob der Preis von rund 70 Euro wirklich gerechtfertigt ist, muss letztlich jeder selbst entscheiden. Günstiger könnte man aber schon eher eine Kaufempfehlung aussprechen, vor allem für Neulinge der Serie.

RICHARD ENGEL & PHILIPP SATTLER

Meinung

„Das Dark Souls der Rennspiele? Vielleicht. Aber lustig ist's alle mal.“

Richard Engel Freier Autor



Motocross-Spiele sind wirklich nicht jedermanns Sache. Auch nicht unbedingt meine, so als Dirt-Rally-Spieler. Einmal reingefuchst offenbart sich eine überraschende Spieltiefe. Fans des Motorsports und Sportlern wie Cooper Webb kann ich den Titel ruhigen Gewissens empfehlen. Ob man für den doch recht happigen Vollpreis zu Release zugreift oder später deutlich reduziert, sei jedem selbst überlassen. Genrefremden Spielern sollte jedoch gesagt sein: Die Lernkurve hat es in sich. Aber wenn man's raus hat, dann läuft's. Übung macht den Meister, der Weg ist das Ziel.

Pro & Contra

- ➕ Verschiedene Modi wie Karriere, Events, Time-Races, Free-Roam, etc.
- ➕ Detail-Einstellungsmöglichkeiten bei den Bikes und der Steuerung
- ➕ Grafisch recht hübsch, Sound macht Laune
- ➕ Strecken liebevoll gestaltet, inkl. Streckeneditor
- ➕ Erfolgserlebnis nach anfänglichen Schwierigkeiten umso höher
- ➕ Optische Customization von Kleidung und Bikes
- ➕ Lizenzierte Top-Sportler als Fahrer zur Auswahl
- ➕ Angenehmes Fahrgefühl (ohne zugeschaltete Hilfen)
- ➖ Steile Lernkurve und Schwierigkeits-Hürde bei Anfängern
- ➖ Physik stellenweise mit kuriosen Aussetzern
- ➖ KI der Gegner schwankt zwischen simpel und komplett übertrieben



Der richtige Rhythmus machts. Mit der Flow-Hilfe könnt ihr euch die Ideal-Linie anzeigen lassen. Sehr nützlich für noch unbekannte Strecken.

Wertung
play⁵

7 von 10

TERMIN	08. März 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 70 Euro
HERSTELLER	Milestone S.r.l.
ENTWICKLER	Milestone S.r.l.



CAN'T DRIVE THIS



Einer baut die Strecke, der andere fährt einen Monster-Truck, der explodiert, wenn er zu langsam fährt. Klingt interessant? Ist es auch, wie ihr in unserem Test von Can't Drive This erfahrt.

RENNSPIEL/ACTION | „Fahr deinen Monster Truck, während dein Freund die Strecke baut“: Mit diesem kurzen Satz von der Produktseite von Can't Drive This ist eben dieses neue Spiel des deutschen Indie-Entwicklerstudios Pixel Maniacs (aus Nürnberg) eigentlich schon vollständig beschrieben. Einer fährt, einer baut; und fährt der Wagenlenker zu langsam, dann explodiert der Monster-Truck. Ein simples Spielprinzip, also, das für reichlich Spaß sorgt.

Game of Drones

Gespielt wird Can't Drive This wahlweise lokal mit maximal vier Spielerinnen und Spielern, online geht es höchstens zu zweit zur Sache. Der Hauptmodus namens „Yardage“ macht einen Spieler zum Bauer und den anderen zum Fahrer. Der Bauer sieht die Spielwelt von oben und bekommt in bester Tetris-Manier Streckenabschnitte zufällig hingeworfen. Daraus muss er eine zusammenhängende und im besten Fall möglichst leicht fahr-

bare Strecke für den Fahrer bauen, und zwar so schnell wie möglich. Der Wagenlenker nämlich darf nicht zu langsam werden, sonst explodiert sein Monster-Truck. Das Spielziel ist ein möglichst hoher Punktestand, dafür muss der Truck so weit wie möglich gefahren werden. Bei „Game of Drones“ besteht das Zweierteam ebenfalls aus Bauer und Fahrer, hier müssen in der Spielwelt verteilte sogenannte „Holos“ eingesammelt werden, um das jeweils nächste Level

freizuschalten. Eine Drohne wirft währenddessen EMP-Bomben ab, denen es auszuweichen gilt. Beim Modus „Capture the Egg“ für vier Spielerinnen und Spieler handelt es sich um klassisches Capture the Flag, nur mit Eiern statt Fahnen. Den Sieg gibt's für zwei Punkte, also zwei erfolgreich geklaute und ins eigene Lager gebrachte Eier. Im Singleplayer-Modus mit den Namen „Lone Racer“ spielt ihr alleine und nehmt abwechselnd die Rolle als Bauer und Fahrer sein. Das



Der Bildschirm ist stets zweigeteilt, sodass sowohl Bauer als auch Fahrer immer im Bilde sind, was das Streckenbauen und das Streckenfahren angeht.

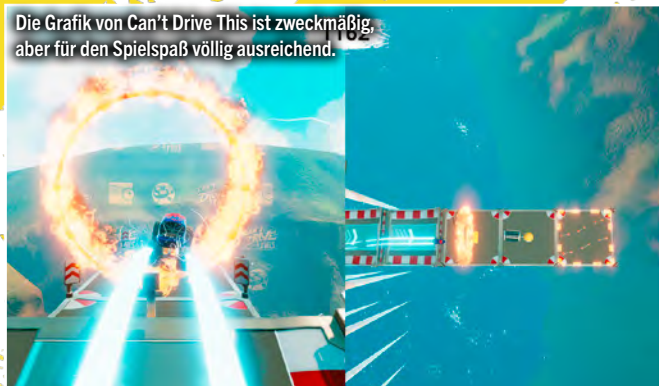


Im lokalen Couch-Koop-Modus dürft ihr mit bis zu vier Spielerinnen und Spielern antreten, online ist der Multiplayer (bisher) leider auf zwei Leute beschränkt.

Euren Truck könnt ihr mit verschiedenen Mustern, Hüten, Spoilern und mehr verschiedenen Teilen individuell gestalten, die ihr erst freischalten müsst.



Die Grafik von Can't Drive This ist zweckmäßig, aber für den Spielspaß völlig ausreichend.



Ziel ist es, vor Ende des Zeitlimits möglichst weit zu kommen. Zeitboni gibt's hierbei für das Aufklauben der Holos.

Freischalten!

Zum Spielen zusätzlich motivieren sollen Online-Ranglisten, die direkt ins Game integriert wurden. Außerdem gilt es, allerlei Unlocks in der Garage freizuschalten. Für die Straßenabschnitte sind das neue Beläge beziehungsweise Muster, für den Monster-Truck gibt es mehr zum Freischalten, nämlich zahlreiche Muster, Farben, Nasen, Hüte und Spoiler. Weiterer Content in Form von zusätzlichen Modi und freischaltbaren (rein kosmetischen) Inhalten könnte nach Release von Can't Drive This erscheinen, wenn das Spiel erfolgreich genug ist, verrät uns der Entwickler Pixel Maniacs auf Nachfrage.

Innovative Spielidee

Das mit Unity entwickelte Spiel reißt grafisch sicherlich nieman-

dem vom Hocker, die zweckmäßige Optik genügt aber mehr als aus, um für Spielspaß zu sorgen. Can't Drive This funktioniert am besten als Couch-Koop-Erlebnis, im Idealfall im Rahmen eines feuchtfröhlichen Abends unter Freunden. Zumindest, wenn die Pandemie irgendwann zu Ende ist und solche Abende wieder möglich sind. Bisher ist dieses Spielszenario mehr Wunschvorstellung als wirklich erlebte Realität, das Onlinespielen lässt es aber schon erahnen. Das nämlich funktioniert nicht nur technisch schon vor dem Release reibungslos, es macht auch einen Heidenspaß; besonders, wenn man nebenbei einen Audio- oder Video-call laufen lässt und so miteinander reden kann. Durch Zeitlimitierungen, Mindestgeschwindigkeit des Trucks und das Just-in-Case-Bauen der Strecke kommt mit Hektik und Chaos ein spaßiges Partygefühl auf. Die Spielidee ist innovativ und neuartig, was man über Games heutzutage nicht mehr so oft sagen

kann. Dazu kommen der nette Humor bei den Videotutorials und ein stimmiger Rock-Soundtrack.

Couch-Koop-Kerbe

Wird Can't Drive This der nächste globale Hit, der Among Us oder Fortnite ablöst? Wohl eher nicht. Gut möglich aber, dass das Spiel in Zukunft selbstverständlich genannt wird, wenn es um spaßige und ungewöhnliche Multiplayer-Erlebnisse geht, die in die Kerbe von Overcooked oder Moving Out schlagen. Schade ist, dass es online keinen Vierspieler-Modus gibt, aber der könnte nach Release noch per Update dazukommen. Ebenso wünschenswert wäre mehr Singleplayer-Angebot als ein einziger Modus, der leider nicht allzu viel Spaß bereitet. Davon abgesehen aber könnt ihr mit Can't Drive This auf Switch, Playstation 4, Xbox One, PC und Playstation 5 (für die neue Sony-Konsole sogar als Retail!) aber eine schöne Zeit mit euren Freundinnen und Freunden ver-

bringen – und zwar immer und immer wieder, jedes Mal mit dem Anspruch, den letzten Highscore zu knacken.

JOHANNES GEHRLING

Meinung

„Chaotischer Couch-Koop mit Multiplayer-Spielspaß? Gibt's auch aus Deutschland!“

Johannes Gehrling Redakteur



Mittlerweile gibt es eine wirklich breite Auswahl an spaßigen Couch-Koop-Spielen (mit Online-Modi), die in eine ähnliche Kerbe schlagen und Chaos sowie Hektik auf spielerische Art und Weise zu nutzen wissen. Overcooked ist hier eine Art Vorreiter, auch Moving Out gehört zu diesem Typ, und mit Can't Drive This nun auch ein Spiel eines deutschen Indie-Entwicklers. Zum Release bietet das Game bereits genug Inhalt für viele Spielstunden mit Freundinnen und Freunden, weitere Modi und mehr Content für Einzelspieler wären in Zukunft wünschenswert. Besondere Erwähnung verdient die innovative Spielidee, die mir in dieser (oder zumindest nur ähnlicher) Form bisher noch nicht untergekommen ist. Persönlich freue ich mich zudem über die technisch gute Spielbarkeit der Switch-Version.

Pro & Contra

- ➕ Innovative Spielidee
- ➕ Spaßiger Multiplayer
- ➕ Motivierende Highscore-Jagd
- ➕ Verschiedene Modi
- ➕ Stabile Framerate ...
- ➖ ... aber grafisch nur zweckmäßig
- ➖ Singleplayer eher langweilig
- ➖ Online kein 4-Spieler-Modus

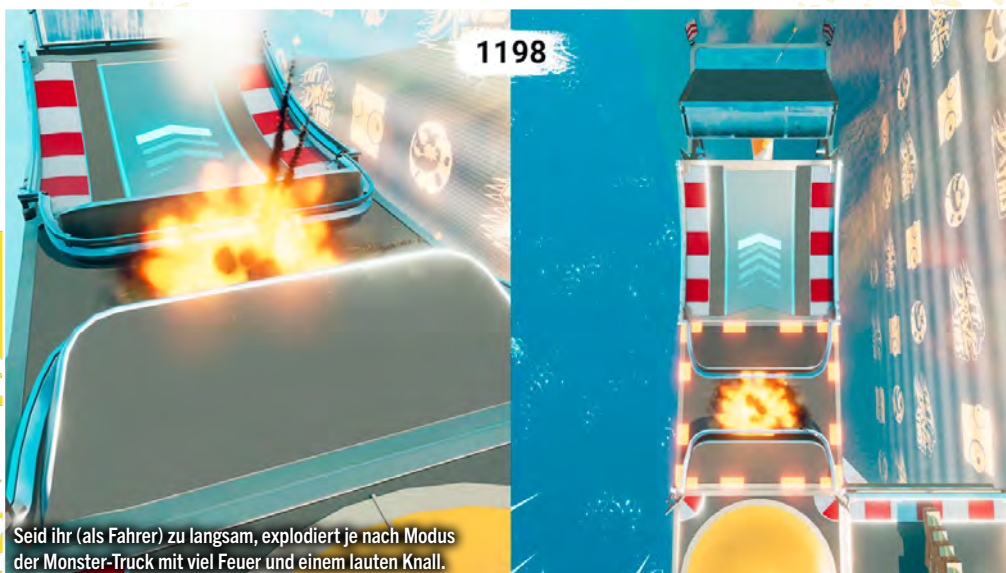
Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	19. März 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	19,99 Euro
HERSTELLER	Pixel Maniacs
ENTWICKLER	Pixel Maniacs



Seid ihr (als Fahrer) zu langsam, explodiert je nach Modus der Monster-Truck mit viel Feuer und einem lauten Knall.



Best of Playstation

Hier findet ihr die besten PS4-Spiele nach Genre sortiert, ganz unabhängig von Wertung und Alter – sondern frei nach dem Motto „Müsst ihr gespielt haben“.

ACTION



Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/17

Schon der Erstling war allererste Sahne, doch in der Fortsetzung setzen die Schleichexperten von Arkane in fast jeder Hinsicht noch einmal einen drauf. Klasse!



God of War 3 Remastered

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15

God of War 3 punktet auch als brandneue Remastered-Version für die PS4 mit einer atemberaubenden Inszenierung und großartigem Design.



Grand Theft Auto 5

Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 01/15

Die Neuauflage des Gangsterepos bietet tolle Charaktere, eine riesige Welt und fette Action – und das auch noch in einem schicken technischen Gewand. Großartig!



Infamous: Second Son

Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14

Sonys exklusiver Superheld serviert uns ein wahres Action-Spektakel, das obendrein auch noch unverschämte gut aussieht. Vor allem diese Partikeleffekte ... hach!

• Infamous: First Light

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14



Tom Clancy's The Division 2

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19

Ubisoft hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und kredenzt mit dem zweiten Teil einen stimmungsvollen und spaßigen Koop-Loot-Shooter.



MGS5: The Phantom Pain

Hersteller: Konami | Ausgabe: 05/15

Konami und der MGS-Schöpfer Kojima gehen nach diesem Projekt getrennte Wege. Glücklicherweise hat sich das Zerwürfnis nicht negativ auf das Spiel ausgewirkt.



Red Dead Redemption 2

Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 12/18

Erwartungen erfüllt oder übertroffen? Das ist bei einem dermaßen gehypten Spiel schwer zu sagen. Sicher ist, dass es einer der prägenden Titel der PS4-Ära ist.



Resident Evil HD Remaster

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/15

Der Großvater des Survival-Horrors ist zurück und hat sich für seinen PS4-Auftritt ein Facelifting verpassen lassen. Immer noch ein echtes Meisterwerk.



Spider-Man

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/18

Insomniac Games zeigen mit ihrem ersten Ausflug ins Marvel-Universum, was sie draufhaben, und machen sogar der Arkham-Trilogie qualitativ Konkurrenz. Spitze!

STRATEGIE



Cities: Skylines

Hersteller: Paradox | Ausgabe: 10/17

Schon am PC war Cities: Skylines das, was das neue Sim City hätte sein sollen. Auch auf der PS4 macht der Städtebausimulator jede Menge Spaß. Kaufempfehlung!



Civilization 6

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 01/20

Der Genreprimus der Rundenstrategie überzeugt auch auf PS4 mit seinem vielschichtigen und fesselnden Spielprinzip. Vorsicht: große Suchtgefahr!



XCOM 2

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/16

Der Strategieknüller übertrifft seinen sehr guten Vorgänger in allen Belangen, krankt aber an langen Ladezeiten und kleineren technischen Mängeln.

Ersteindruck ... It Takes Two

Teamwork ist gefragt

Hazelights It Takes Two ist ein wundervoller Koop-Spaß, der mit spielerischer Abwechslung begeistert und auch noch ans Herz geht.

GESCHICKLICHKEIT | Der Test des Abenteuers hat knapp unseren Redaktionsschluss verpasst, weshalb ich diesen Platz hier nutze, um euch eines der wohl kreativsten und abwechslungsreichsten Spiele der letzten Jahre ans Herz zu legen. Wie der Name schon sagt, braucht It Takes Two zwingend zwei Spieler und kann nur im Koop – egal, ob lokal

oder online – gespielt werden. Wie schon in Hazelights letztem Spiel A Way Out sind jedoch auch im Online-Modus beide Spielfiguren zu sehen, denn das Bild ist zumeist vertikal geteilt. Im Gegensatz zu A Way Out übernimmt man jedoch diesmal nicht die Rolle von griesgrämigen Gangstern, die aus dem Gefängnis ausbrechen wollen, sondern von einem Ehepaar, das sich nach vielen Streitereien dazu entschlossen hat, die Scheidung einzureichen. Töchterchen Rose ist davon verständlicherweise wenig begeistert. Sie befragt Dr. Hakims Buch der Liebe um Rat, wie sie ihre Eltern wieder dazu bringen kann, Freunde zu werden und weint dabei über zwei selbstge-



bastelten Puppen, die ihre Mutter und ihren Vater repräsentieren. Daraufhin wird jeweils das Bewusstsein des Elternteils in die passende Puppe verfrachtet. Der einzige Weg für das im Dauerclinch liegende Noch-Paar ist es nun, den Anweisungen des zum Leben erwachten Buches der Liebe zu gehorchen und zusammenzuarbeiten. Neben Jump-&-Run-

Passagen gibt es allerhand kreative Rätsel, top inszenierte Bosskämpfe, Flugabschnitte, Shooter-Sequenzen und und und. Alle paar Minuten kredenzt einem It Takes Two etwas Neues und sorgt für Überraschungen. Vor allem das Design ist wunderbar kreativ und spielt

damit, dass man in der kindlichen Gedankenwelt der Tochter unterwegs ist. So kämpft man beispielsweise gegen einen grimmig aussehenden Staubsauger, verbündet sich mit Eichhörnchen oder fliegt schwerelos durch den „Weltraum“. Dazu gibt es dann jeweils passende spielerische Gimmicks, die man geschickt einsetzen muss. Hier ist wirklich für jeden was dabei!

CHRISTIAN DÖRRE



Schaut euch das doch mal an ... Maquette

Kommt doch auf die Größe an

Für einen Test hat es leider zeitlich nicht ganz gelangt, an dieser Stelle will ich euch aber trotzdem unbedingt Maquette ans Herz legen.

PUZZLESPIEL | Eigentlich lohnt es kaum, an dieser Stelle Werbung für Maquette zu machen, schließlich gab es das Ding im März für PS-Plus-Abonnenten kostenlos. Wenn ihr es in eure Bibliothek gelegt, aber noch nicht runtergeladen habt: Macht mal! Und dann auch spielen. Und solltet ihr es nicht aktiviert oder kein PS Plus haben: Tja, jetzt isses zu spät, ihr Pappnasen. Aber ich finde, es lohnt sich durchaus, die (*googelt schnell*) 18 Euro dafür in die Hand zu nehmen, denn die Idee hinter dem Puzzlespiel ist kreativ: Man befindet sich in einer Kuppel mit Wegen zu vier Orten in den vier Himmelsrichtungen. Der Clou: Die Kuppel samt Anhang steht in einer größeren Version derselben Kuppel, die in einer wiederum größeren Kuppel und so weiter und so fort, in die andere Richtung bis zu einer winzigen Version hin, die mit drei Schritten überquert ist und einen Überblick über das gesamte Areal erlaubt. Ändert sich etwas in einer Version der Welt, so trifft das auch in allen anderen Versionen zu, und wir können auch Gegenstände aus einer Realität in die andere bringen, um etwa einen viel zu großen

Schlüssel auf die richtige Größe zu schrumpfen. Kreativ – und dass man die größeren Versionen der eigenen Taten stets im Hintergrund ablaufen sieht, sorgt für eine coole Atmosphäre. Pro „Level“ ändern sich die vier umgebenen Areale und auch die Puzzleart wird angepasst. Ebenfalls gut gemacht: Die Story, die sich um eine sehr realitätsnahe und erwachsene Beziehungsgeschichte dreht und mittels Dialogen und Zeichnungen erzählt wird, wenn man bestimmte Punkte erreicht hat. Dadurch fühlt sich Maquette an wie ein Walking Simulator, aber eben einer, in den richtiges Rätsel-Gameplay gepackt wurde – nicht die schlechteste Kombination.

LUKAS SCHMID



RENNSPIEL

Dirt 4

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 08/17
Ganz so genial wie Dirt Rally aus dem Vorjahr ist Dirt 4 zwar nicht, trotzdem wischt es mit dem Großteil der Rennspielkonkurrenz mühelos den Boden auf.

Dirt Rally

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 06/16
Die glorreiche Rally-Serie kehrt zurück und sichert sich wegen des bockschweren Sim-Gameplays den verdienten Spitzenplatz des Genres.

F1 2020

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 09/20
Codemasters' aktuelle Formel-1-Simulation überzeugt nicht nur auf der Strecke, sondern auch mit dem neuen Team-Modus, in dem ihr einen Rennstall managt.

Gran Turismo Sport

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/18
Mit einiger Verspätung schafft es Gran Turismo Sport dank wertvoller Updates, die etwa einen Karrieremodus mit sich bringen, nun doch noch in die Bestenliste.

Project Cars 2

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/17
Zwar revolutioniert Teil 2 nicht das Genre, macht aber fast alles, was der erste Ableger gemacht hat, noch besser und rückt somit (fast) an die Rennspielspitze!

WipeOut: Omega Collection

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/17
Tolle 4K-HD-Sammlung bereits bekannter WipeOut-Spiele – und somit optimal für Grafikfreaks oder Neueinsteiger in die Highspeed-Sci-Fi-Racing-Reihe.

SPORTSPIEL

eFootball PES 2020

Hersteller: Konami | Ausgabe: 11/19
Keine fußballerische Revolution, aber noch mal klar besser als der ohnehin schon saustarke Vorgänger. PES 2020 rockt auf dem Rasen alles weg.

FIFA 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/18
Konsequent verbessert, wie immer zum Bersten gefüllt mit offiziellen Lizenzen und schön anzuschauen: FIFA 19 setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber ein toller Sportspaß.

Madden NFL 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 10/18
Mit genau derselben Wertung wie Madden NFL 18 löst die diesjährige Ausgabe den Football-Platzhirsch ab. Für Fans des Sports führt wieder kein Weg daran vorbei!

NBA 2K18

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/17
Wieder einmal liefern die Entwickler ein absolut herausragendes Basketballpaket ab, welches kaum Wünsche offen lässt und diese Bestenliste verdient anführt.

NHL 18

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/17
Alles neu macht der Mai, NHL 18 hingegen bewegt sich nur wenig vom Weg, was den Vorgänger auszeichnete. Richtig gut geworden ist es aber trotzdem wieder.

Rocket League

Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15
Im Multiplayerhit Rocket League geht es um eine neu-moderne Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

(ACTION-)ADVENTURE

Assassin's Creed: Origins

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/18
Die zweijährige kreative Pause hat der Meuchelmörderreihe mehr als gutgetan: Im alten Ägypten schleicht und klettert es sich so spaßig wie lange nicht mehr!

Batman: Arkham Knight

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15
Furiöses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschlachten.

Death Stranding

Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/20
In Hideo Kojimas wirrer Postapokalypse bauen wir nach und nach die Zivilisation wieder auf. Definitiv ein einzigartiges Erlebnis!

Ghost of Tsushima

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/20
Das im Japan des Jahres 1274 angesiedelte Open-World-Action-Adventure besticht mit toller Story, hübscher Spielwelt und genialem Kampfsystem.

God of War

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/18
Anders als die Vorgänger verorten wir das neue God of War nicht mehr bei Action, sondern bei Action-Adventure. Aber auch hier mischt es die Bestenliste ganz gehörig auf!

Hellblade: Senua's Sacrifice

Hersteller: Ninja Theory | Ausgabe: 10/17
Meine Herren, was für eine Achterbahn der Gefühle! Nach dem Spielen von Hellblade fühlt man sich nicht gut, das ist aber auch nicht Sinn der Sache. Herausragend gut!

Judgment

Hersteller: Sega | Ausgabe: 08/19
Judgment ist ein spannendes, top inszeniertes Detektiv-Abenteuer, das spielerisch eine Mischung aus Yakuza und L.A. Noire darstellt. Ganz großes Kino!

The Last of Us: Part 2

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/20
Auch der zweite Teil des Action-Adventures ist ein emotionales Meisterwerk und Meilenstein für das Medium Videospiel. Ein absoluter Pflichttitel!

• The Last of Us Remastered

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/14

Resident Evil 2

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/19
Nein, wir sind nicht ein paar Jahrzehnte zu spät dran, sondern sprechen natürlich vom Remake des Horror-Klassikers, das wirklich unverschrämt gut geworden ist.

Shadow of the Tomb Raider

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Der dritte Teil der Reboot-Trilogie ist noch größer, noch schöner und noch abwechslungsreicher als die beiden ebenfalls tollen Vorgänger. Nicht schlecht, Frau Croft!

Uncharted 4: A Thief's End

Hersteller: Sony | Ausgabe: 07/16
Hat eigentlich irgendjemand daran gezweifelt, dass Uncharted 4 die Bude rocken wird? Nathans (wahrscheinlich) letztes Abenteuer ist ein Meisterwerk!

• Uncharted: The Nathan Drake Collection

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/15

BEAT 'EM UP

Injustice 2

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 07/17
Nachdem schon der erste DC-Prügler überzeugen konnte, setzt die Fortsetzung in fast jeder Hinsicht noch einen drauf und muss sich nur Japanokram geschlagen geben.

Streets of Rage 4

Hersteller: DotEmu | Ausgabe: 07/20
Die Mega-Drive-Brawler-Reihe feiert mit Teil 4 ein gelungenes Comeback. Die Comic-Optik und das motivierende Kampfsystem sind großartig.

Tekken 7

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/17
Holla, die Waldfée: Tekken kann es noch immer und zeigt mit Teil 7, wie ein grandioses Prügelspiel auszusehen hat. Ohne jeden Zweifel die neue Genreferenz!

Sammelwahn: Tomb Raider: Definitive Survivor Trilogy

Alle drei **zusammen**

Wer die Reboot-Trilogie von Lara Croft noch nicht gespielt hat, darf sich die Games nun im Bundle holen.

ACTION-ADVENTURE | Ihr mögt Schatzsucher-Atmosphäre und Action-Adventures, habt aber immer noch nicht – warum auch immer, wenn ihr angeblich das Genre mögt – die Reboot-Trilogie von Tomb Raider gespielt? Dann haben wir was für euch. Oder vielmehr der Playstation Store hat was für euch. Zwar nicht gratis, sondern für 49,99 Euro, aber er hat es: Die Definitive Survivor Trilogy der Spiele rund um Kult-Abenteurerin Lara Croft. Wir ihr euch bei dem Namen schon denken könnt,

sind sämtliche neuen Teile in dem Bundle enthalten. Und zwar in der jeweiligen Definitive Edition. Die drei Action-Adventures sind also nicht nur in der Standard-Fassung vertreten, sondern haben sämtliche erschienenen DLCs mit an Bord. Gerade die erweiterungen für den zweiten Teil Rise of the Tomb Raider sind richtig empfehlenswert. Überhaupt bieten alle drei Teile tolles Abenteuer-Flair, nette Rätsel und spektakulär inszenierte Action. Mit den Uncharted-Games

von Naughty Dog können die Tomb Raiders zwar nicht ganz mithalten, aber welche Spiele können das schon von sich behaupten? Wer über die seichten Storys und die teils schwächelnden Charaktere hinwegsehen kann, bekommt mit der Tomb Raider: Definitive Survivor Trilogy ein fettes Abenteuer-Paket, das einen virtuell rund um die Welt schickt. Das tut momentan richtig gut.

CHRISTIAN DÖRRE



EGO-SHOOTER

**Battlefield 4**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/13
EAs Vorzeige-Shooter sieht nicht nur schneide aus, er bietet auch angenehm taktische und abwechslungsreiche Multiplayer-Action für virtuelle Kriegstreiber.

**Battlefield 5**

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/19

**Borderlands 3**

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 11/19
Der dritte Teil der durchgeknallten Loot-Shooter-Reihe von Gearbox begeistert mit jeder Menge Action und ganz viel herrlich blödem Humor.

**Call of Duty: Black Ops 4**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 12/18
Die Kritik angesichts des fehlenden Einzelspielermodus war laut. Schlussendlich sollte Activisions Taktik aber aufgehen, liefert man doch das beste CoD seit Jahren ab.

Call of Duty: Black Ops 3

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16

Call of Duty: Advanced Warfare

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15

Call of Duty: WW 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/18

**Destiny 2**

Hersteller: Activision | Ausgabe: 11/17
Wo der erste Teil viele Monate brauchte, bis er sein volles Potenzial entfaltet, macht Destiny 2 schon zum Start vieles richtig und gehört in jede Shooter-Sammlung.

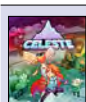
**Doom: Eternal**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 04/20
Doom. Doooooooooooooooooooo! Es macht nicht nur verdammt viel Spaß, den Namen der Serie zu sagen, der neue Titel ist auch ein echt fetter Shooter. Doooooooooooo!

**Overwatch**

Hersteller: Activision Blizzard | Ausgabe: 08/16
Blizzard zeigt einmal mehr, wie viel Talent in dem Entwicklerstudio steckt: Der Mehrspielershooter Overwatch bietet Spielspaß pur und eine tolle Cartoonoptik!

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

**Celeste**

Hersteller: Matt Makes Games | Ausgabe: 04/18
Ein anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel mit viel Tiefgang und einem hübschen Pixel-Look. Indie-Game Celeste spielt ganz oben mit!

**Dreams**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/20
Lange genug hat es gedauert, bis Dreams nach einer schier unendlichen Entwicklungszeit erschienen ist. Das Endergebnis ist aber ein Kreativspielplatz der Extraklasse!

**Flower**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14
Eines dieser Spiele, die man nicht richtig einordnen kann. Flower ist atmosphärisch und ein wenig esoterisch. Perfekt, um einfach mal abzuschalten.

**Inside**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 10/16
Der Quasinachfolger zu Limbo spielt die Klaviatur der Melancholie virtuos wie kein Zweiter und sichert sich aus gutem Grund einen Top-Platz in der Bestenliste.

**Limbo**

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15
Limbo zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt!

**Rayman Legends**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.

**Trials Rising**

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19
Süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel mit Motorrädern. So würden wir es zumindest unserer Oma beschreiben.

ONLINE-ROLLENSPIEL

**The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited**

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 09/15
Ein sehr gelungenes Abenteuer, mit dem aber primär Solisten Spaß haben – der MMO-Ansatz funktioniert nicht perfekt und die Elder Scrolls-Atmosphäre leidet darunter.

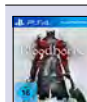
The Elder Scrolls Online: Summerset

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 08/2018

**Final Fantasy 14: Shadowbringers**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 09/19
Heavensward und Stormblood waren ja schon knorke, aber die neue Final-Fantasy-XIV-Erweiterung Shadowbringers ist sogar noch besser!

ROLLENSPIEL

**Bloodborne**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15
Gepriesen sei der Rollenspielkönig! Wir würden ihm ja noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.

**Dark Souls 3**

Bandai Namco | Ausgabe: 05/16
Wenn ein Spiel im Vergleich zu den Vorgängern eher enttäuscht, aber trotzdem eine solche Wertung absahnt, dann sagt das was über die hohe Qualität der Reihe aus!

**Diablo 3: Ultimate Evil Edition**

Hersteller: Blizzard | Ausgabe: 10/14
Der dritte Teil der süchtig machenden Kult-Action-RPG-Reihe funktioniert auf der PS4 sogar noch besser als auf dem PC. Ab in den Dungeon!

**Divinity: Original Sin 2 – Enh. Ed.**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 10/18
Was für ein Meisterwerk! Der Nachfolger setzt bei allem, was schon der erste Teil toll gemacht hat, noch einen drauf und mauert sich zur PS4-Genre-Referenz!

**Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Meine Güte – der elfte Teil der traditionsreichen JRPG-Reihe zieht alle Register und somit mühelos ins Spitzenfeld der Bestenliste ein! Ein tolles Abenteuer!

**Final Fantasy 7 Remake**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 06/20
Die Neuauflage des JRPG-Klassikers der ersten Playstation überzeugt auf ganzer Linie. Sowohl Nostalgiker als auch jüngere Fans der Reihe müssen zugreifen.

**Final Fantasy 15**

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/17
Experiment gelungen: Final Fantasy beschreitet neue Open-World-Pfade und stellt sich dabei – von einigen unnötigen Designmakeln abgesehen – sehr geschickt an.

**Horizon: Zero Dawn**

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/17
Immer schön, wenn ein Spiel die hohen Erwartungen fast vollkommen erfüllt: Horizon: Zero Dawn ist ein herausragendes Abenteuer und ein PS4-Pflichtkauf!

**Monster Hunter World**

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/18
Die triumphale Rückkehr der Monster-Hunter-Serie auf eine Sony-Heimkonsole bringt eine zusammenhängende Welt und zig Verbesserungen mit sich. Monsterrmäßig gut!

**The Witcher 3: Wild Hunt**

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15
Die lang ersehnte Fortsetzung der Witcher-Serie begeistert mit einer grandiosen Story. Wie erwartet, hat es das Rollenspiel direkt in unsere Bestenliste geschafft!

In der königlichen Garde Norwegens ist ein Pinguin Brigadegeneral ehrenhalber. Wir hingegen haben einen einäugigen Waschbären als Ehrenredakteur. Er schreibt unter dem Namen David Benke.



Chris' Corona-Columne

Der Tod als Motivator

Spiele waren für mich immer Entspannung, stressige Spiele mied ich wie Sascha das Wasser [Anm. Sascha: Du mich auch], doch im Lockdown suche ich nun den virtuellen Nervenkitzel.

Ende März 2021: Lockerungen, doch keine Lockerungen, Ausgangssperre, – aber nur vielleicht, Dampfbaden auf Malle – auf jeden Fall!, selbsterklärte „Querdenker“ zeigen mal wieder, dass „Leerdenker“ die passende Bezeichnung für sie wäre, windige Schmierlappen verdienen am Elend anderer und ein Ende des ganzen Irrsinns ist nicht absehbar. Es ist also quasi alles so wie seit einem guten Jahr, sprich: Man sollte schön mit dem dicken Allerwertesten daheim bleiben und sich vielleicht mal nicht vollkommen egoistisch verhalten, wenn man doch mal vor die Tür geht. Doch was macht man in den eigenen vier Wänden, wenn man sich im Verlaufe des vergangenen Jahres als denkender Mensch ausgezeichnet hat und diese deshalb kaum verlassen hat? Ich habe hier ja schon viel über meine verschiedenen Zock-Phasen geschrieben, bestimmte Spiele für den Lockdown empfohlen oder erklärt, wir mir manche Games oder das Zocken generell helfen, alles ein bisschen erträglicher zu machen, nun ist mir jedoch aufgefallen, dass sich meine Spiele-Gewohnheiten etwas verändert haben. Klar, das ist jetzt eine Phase und ich weiß jetzt schon, dass ich diese bestimmten Spiele nicht immer zu zocken werde und das heißt auch nicht, dass ich die Spiele, die ich sonst immer mochte, jetzt nicht mehr mag, aber es ist etwas eingetreten, was ich nicht unbedingt gedacht hätte: Ich suche mir Stressspiele. Videospiele waren für mich immer zu einem großen Teil Entspannung. Gerne auch fordernd und knackig, aber eben nicht so stressig, dass es mir wie Arbeit vorkommt. Für ein Retro-Projekt, das in naher Zukunft startet, habe ich mich in der letzten Zeit quer durch die Spielebibliotheken von Super Nintendo und Sega Mega Drive gespielt und dabei ist mir mal wieder bewusst geworden, wie gut heutige Gamer es mit den zahlreichen Komfortfunktionen und dem optimierten Balancing moderner Spiele haben. Ich bin nicht der geduldigste Mensch und habe gerade anfangs ziemlich viel geflucht, da es

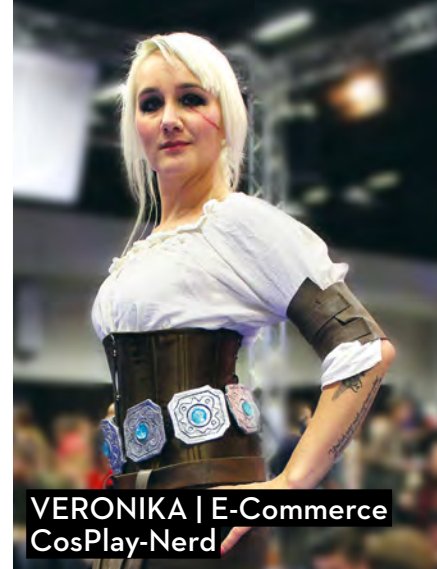


Crash Bandicoot 4 ist eine Drecksau von einem Spiel, aber auch gerade deshalb bin ich momentan voll in der Suchtschneise gefangen.

nicht so einfach war, mich in die Gaming-Ära meiner Kindheit zurückzusetzen, doch nach einer Zeit lernte ich die Unbarmherzigkeit der 16-Bit-Spiele zu schätzen. Sicher, manche der Spiele sind regelrecht unfair, aber das sind eben auch keine besonders tollen Exemplare dieser Ära. Die wirklich guten 16-Bit-Spiele sind zeitlos, denn sie sind hart aber fair. Von Spiel zu Spiel verschwand bei mir die Angst vorm Bildschirm und ich lernte das Game Over wieder als Stufe im Lernprozess kennen. Etwas, das ich über die Jahre verlernt hatte. Passenderweise wagte ich mich nach meinem 16-Bit-Abenteuer dann auch endlich an Crash Bandicoot 4: It's About Time. Eigentlich war der Release der PS5-Version für meinen Kauf ausschlaggebend und, dass es im Sale war, aber es fesselte mich mehr als es das zu Release der Ur-Version getan hätte. Crash 4 schabte immerzu an der Frustration und ist eine echte Drecksau, aber eben auch eine geile Drecksau. Bei vielen Stellen ist es so, dass man wirklich optimal spielen muss, um sie zu meistern, man merkt aber eben auch immer, dass es schaffbar ist, wenn man nur gut genug

spielt. Hinzu kommen die schön und kreativ gestalteten abwechslungsreichen Levels und ein knuffiges Design, dem man nicht böse sein kann. Auch wenn man gerade erstmal fünf Minuten den Bildschirm angebrüllt hat. Der Ärger verflegt und ich spiele weiter. Diese Balance aus Lust und Frust lenkt mich gerade im gaming-Bereich am besten von dem ganzen Mist draußen ab. So sehr ich beispielsweise die Uncharted-Reihe liebe, sie wäre momentan für mich einfach nur Berieselung. Ich bin jedenfalls froh, – wenn auch nur durch Zufall – die Entdeckung gemacht zu haben, in schwierigen Spielen aufzugehen. Mein Tipp ist an euch ist also, auch mal über den Gaming-Tellerrand zu schauen, wenn ihr denkt, schon alles gespielt zu haben, was euch gefällt. Sogar meine alte Liebe zu Adventures habe ich mit Sherlock Holmes: Crimes & Punishments wiederentdeckt, als ich es kurzentschlossen im PSN kaufte. From-Software-Games kitzeln mich allerdings weiterhin nicht: Tolles Gameplay, aber für meinen Geschmack viel zu kryptisch. Aber wer weiß, vielleicht kommt ja noch die Zeit, in der ich diese Spiele dann genieße. ■

spielt. Hinzu kommen die schön und kreativ gestalteten abwechslungsreichen Levels und ein knuffiges Design, dem man nicht böse sein kann. Auch wenn man gerade erstmal fünf Minuten den Bildschirm angebrüllt hat. Der Ärger verflegt und ich spiele weiter. Diese Balance aus Lust und Frust lenkt mich gerade im gaming-Bereich am besten von dem ganzen Mist draußen ab. So sehr ich beispielsweise die Uncharted-Reihe liebe, sie wäre momentan für mich einfach nur Berieselung. Ich bin jedenfalls froh, – wenn auch nur durch Zufall – die Entdeckung gemacht zu haben, in schwierigen Spielen aufzugehen. Mein Tipp ist an euch ist also, auch mal über den Gaming-Tellerrand zu schauen, wenn ihr denkt, schon alles gespielt zu haben, was euch gefällt. Sogar meine alte Liebe zu Adventures habe ich mit Sherlock Holmes: Crimes & Punishments wiederentdeckt, als ich es kurzentschlossen im PSN kaufte. From-Software-Games kitzeln mich allerdings weiterhin nicht: Tolles Gameplay, aber für meinen Geschmack viel zu kryptisch. Aber wer weiß, vielleicht kommt ja noch die Zeit, in der ich diese Spiele dann genieße. ■



Folgt uns:



Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. ❤️
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC

marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

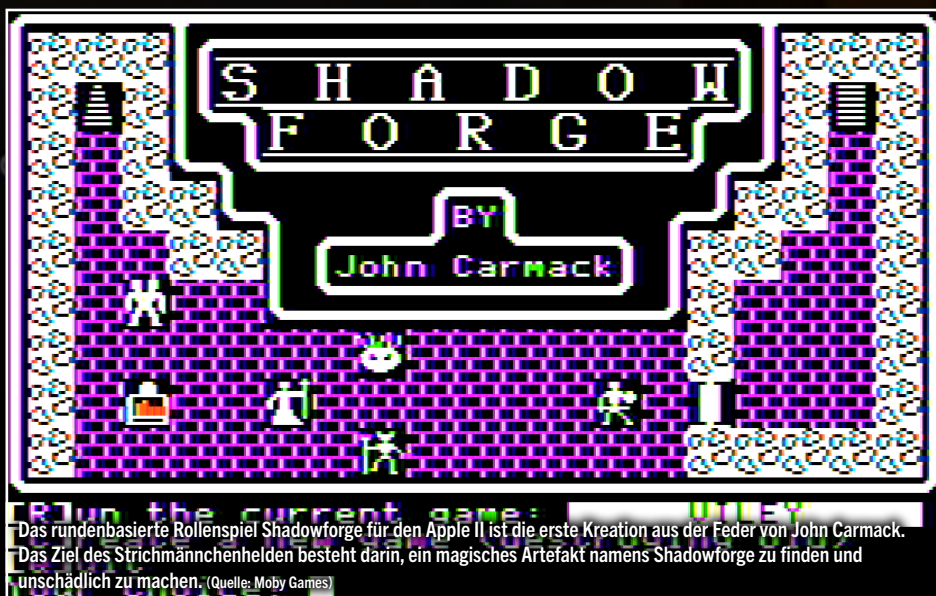
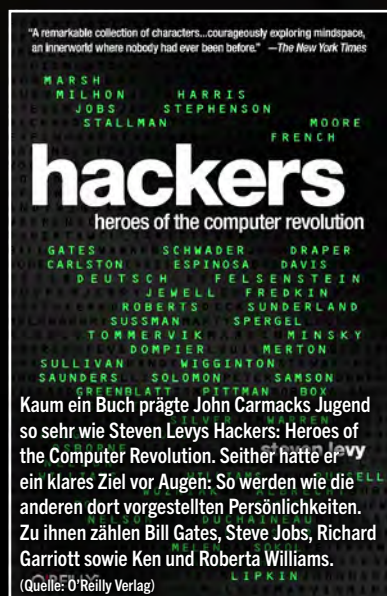


IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Im nächsten Teil unserer Entwickler-Porträtreihe widmen wir uns John Carmack, einem der visionärsten und bekanntesten Technikgenies der Spielebranche. Sein brillanter Erfindergeist und sein unerschöpflicher Wille, immer noch bessere Engines zu programmieren, legten den Grundstein für Klassiker wie Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom und Quake.

Carmack kann sich schon früh für das Thema VR begeistern. Dass er Ende 2013 bei id Software kündigt, hat auch damit zu tun, dass id Softwares Mutterfirma Zenimax Media sich damals weigert, das VR-Headset Oculus Rift zu unterstützen. Ein langwieriger Rechtsstreit zwischen Oculus und Zenimax, bei dem Carmack Technologiediebstahl und Veruntreuung von Geschäftsgeheimnissen vorgeworfen wurde, ist seit 2018 beigelegt. (Quelle: Oculus VR)

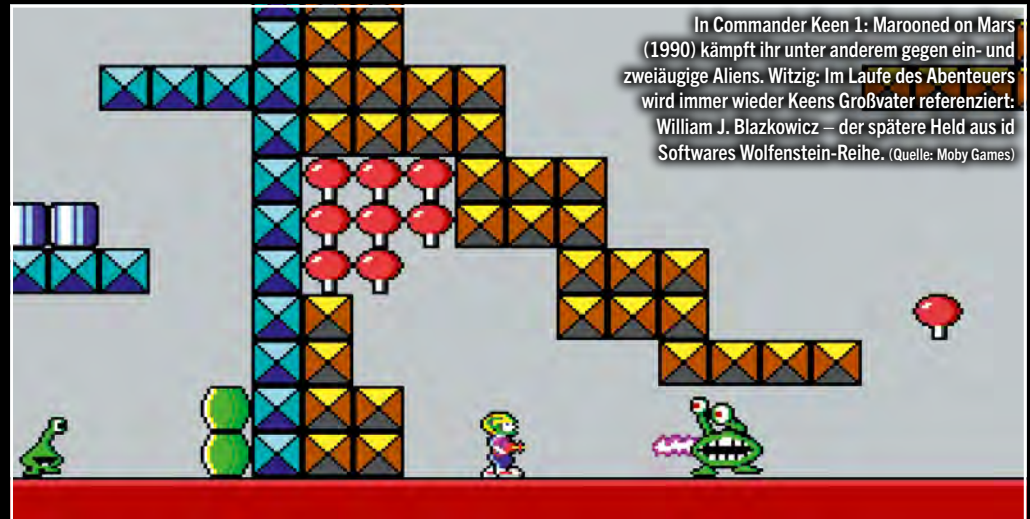
John Carmack



REPORT | John D. Carmack kommt am 20. August 1970 in Shawnee Mission im US-Bundesstaat Kansas zur Welt und ist von klein auf ein äußerst wissbegieriger Junge. Seine Eltern, Stan Carmack, ein Fernsehmoderator bei einem der drei großen TV-Sender der Region und Inga Carmack, eine Doktorin in Mikrobiologie, fördern ihren „Jondi“ wo immer möglich und schicken ihn als Kind auf eine der besten Grundschulen in Kansas City. John, den man stets an seiner großen Brille erkennt, schafft das Pensum mit Leichtigkeit und fühlt sich bereits in der zweiten Klasse komplett unterfordert. Um seinen Wissensdurst trotzdem zu stillen, verschlingt er reihenweise Fantasy-Romane (allen voran Der Herr der Ringe), Comics und Science-Fiction-Filme. Sein mit Abstand liebstes Hobby ist jedoch das Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons – vorzugsweise in der Rolle des Dungeon Masters, der sich die verrücktesten Szenarien ausdenkt.

Obwohl John eine streng katholische Schule besucht, kann er mit der Religion nichts anfangen. Das Ganze geht teils soweit, dass er andere Klassenkameraden bewusst über deren Glaubensansichten ausfragt und damit zum Teil sogar zum Weinen bringt. Doch nicht nur bei seinen Mitschülern eckt er immer wieder an. Auch mit seiner strengen Mutter liegt er regelmäßig im Clinch, vorrangig wegen nicht erledigter Arbeiten im Hause.

Mit Videospielen kommt Carmack schon früh in Kontakt – anfangs meist in der lokalen Spielhalle, wo ihn zum einen Titel wie Asteroids und Space Invaders begeistern, zum anderen Ataris Panzersimulation Battlezone, weil die Action hier aus der Ego-Perspektive



In Commander Keen 1: Marooned on Mars (1990) kämpft ihr unter anderem gegen ein- und zweiäugige Aliens. Witzig: Im Laufe des Abenteuers wird immer wieder Keens Großvater referenziert: William J. Blazkowicz – der spätere Held aus id Softwares Wolfenstein-Reihe. (Quelle: Moby Games)

dargestellt wird. Seine größte Faszination gilt gleichwohl den Heimcomputern der damaligen Zeit, allen voran dem Apple II, an den ihn ein Lehrer eines Tages heranführt.

Erste Programmierschritte und eine rebellische Zeit

Schon bald beginnt Carmack, sich selbst das Programmieren beizubringen und in Enzyklopädien der Schule alles zum Thema Computer zu recherchieren. Der Fünftklässler saugt Informationen auf wie ein Schwamm und verfasst eines Tages einen Brief an seinen Lehrer, in dem er eine Versetzung in die nächsthöhere Klasse fordert, in der Hoffnung, sich so noch mehr Wissen aneignen zu können. Mit Erfolg: Im nächsten Schuljahr nimmt er an einem Förderprogramm für besonders Talentierte teil und wird zu diesem Zweck an die öffentliche, bereits mit Computern ausgestattete Shawnee Mission East School versetzt. Für Carmack kommt der Wechsel einem Sechser im Lotto gleich, denn nun hat



Die seltsamen Schriftzeichen in der ersten Commander-Keen-Trilogie sind nicht nur grafisch interessant, sondern lassen sich auch tatsächlich entziffern. Das Galaktische Alphabet findet man heute unter anderem auf vielen einschlägigen Fan-Seiten zum Spiel. (Quelle: Moby Games)

er erstmals Kontakt mit Gleichaltrigen, die seine Leidenschaft fürs Programmieren und für Computerspiele teilen. John D. scheint endlich dort angekommen zu sein, wo er sich wohlfühlt.

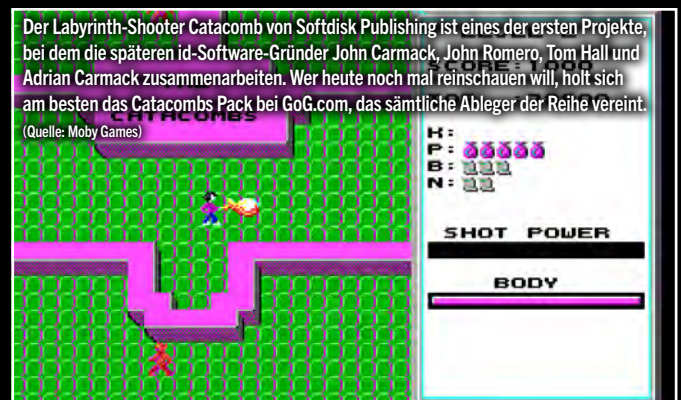
Doch dann – John ist gerade zwölf Jahre alt – kommt es zu einem traumatischen Ereignis: Seine Eltern lassen sich scheiden. John lebt daraufhin zunächst mit Mutter Inga, sein jüngerer Bruder Peter mit Vater Stan. John ist fru-

striert, reagiert zunehmend rebellisch, wird zeitweise sogar in psychiatrische Behandlung geschickt. Etwas Ruhe kehrt erst wieder ein, als seine Mutter zu einem neuen Partner nach Seattle umzieht und John zurück zu seinem geliebten Vater darf, der mittlerweile samt neuer Frau und deren Kindern ins ländliche Raytown gezogen ist.

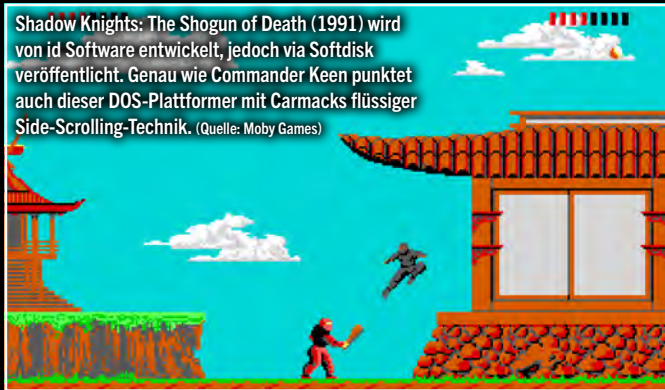
Das beschauliche Landleben liegt John zunächst gar nicht, wird aber angenehmer, als er erneut Kin-



Um bei Softdisk gleich dreimal abkassieren zu können, konzipiert Carmack das Rollenspiel Dark Designs von vornherein als Trilogie. Schon in Teil eins experimentiert er mit einer Ego-Perspektive. Kämpfe finden hingegen aus der Draufsicht statt. (Quelle: Moby Games)



Der Labyrinth-Shooter Catacombs von Softdisk Publishing ist eines der ersten Projekte, bei dem die späteren id-Software-Gründer John Carmack, John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack zusammenarbeiten. Wer heute noch mal reinschauen will, holt sich am besten das Catacombs Pack bei GoG.com, das sämtliche Ableger der Reihe vereint. (Quelle: Moby Games)



Shadow Knights: The Shogun of Death (1991) wird von id Software entwickelt, jedoch via Softdisk veröffentlicht. Genau wie Commander Keen punktet auch dieser DOS-Plattformer mit Carmacks flüssiger Side-Scrolling-Technik. (Quelle: Moby Games)

der mit ähnlichen Interessen kennenlernt und mit ihnen erste Ausflüge in die faszinierende Welt der Bulletin Board Systems unternimmt. In diesem Vorläufer des Internets gibt es alles, was sein rebellisches Herz begehrt: neue Spiele, haufenweise Informationen und sogar Anleitungen zum Bau von Bomben. Anfangs ist die Bombenbasterei nur ein Zeitvertreib, bei dem Carmack und seine Computer-Freunde aus Neugier Betonklötze in die Luft sprengen. Eines Tages jedoch beschließt die Clique, sich mit Hilfe ihrer neuen Fähigkeiten Zutritt ins Schulgebäude zu verschaffen, um daraus einige der heiß begehrten Apple-II-Computer zu stehlen.

Carmack und Co. vermischen Thermit und Vaseline, ätzen mit der gefährlichen Paste Löcher in die Fenster der Schule und steigen ein. Was sie nicht kommen sehen: Einer seiner Kumpel ist zu korrupt, öffnet ein Fenster aus Versehen manuell und löst damit einen stillen Alarm aus. Kurz darauf wimmelt es an der Schule von Polizisten, die die selbst ernannten Panzerknacker in Gewahrsam nehmen – Carmack inklusive.

Da Carmack bei der nun folgenden psychologischen Begut-

achtung kaum Reue für seine Taten zeigt und sogar angibt, er würde es wieder tun, wenn man ihn nicht geschnappt hätte, wird er zu einem einjährigen Aufenthalt in einem Jugendheim verknackt.

Endlich ein eigener Rechner

John lässt sich von alledem jedoch nicht unterkriegen. Im Gegenteil: Nach dem Ende seiner Strafe sprüht er nur so vor Tatendrang und überzeugt seine Eltern davon, ihm einen Apple II zu schenken. So ausgestattet, stürzt sich Carmack umgehend aufs Programmieren seines ersten eigenen Spiels. Shadowforge schlägt spielerisch in die gleiche Kerbe wie der Top-Down-Rollenspiel-Hit Ultima, bietet aber einige interessant Besonderheiten. Anders als bei der Origin-Konkurrenz kann der Held beispielsweise gleichzeitig aus unterschiedlichen Richtungen angegriffen werden.

In Nite Owl Productions findet der junge Carmack schnell einen Abnehmer, der ihm sein Werk für 1.000 Dollar abkauft. Viel Geld, das der ehrgeizige Spieleentwickler direkt in neue Hardware investiert. Genauer gesagt in einen Apple IIGS, der erstmals eine 16-Bit-Architektur sowie eine farbige gra-



In HoverTank 3D (1991) kämpft ihr als Panzer gegen mutierte Wesen und gegnerische Tanks, während ihr gleichzeitig nach überlebenden Zivilisten Ausschau haltet. Es ist das erste id-Software-Spiel mit 3D-Umgebungsgrafik. Carmacks hier zum Einsatz kommende Engine bildet die Grundlage für alle weiteren 3D-Engines von id. (Quelle: Moby Games)

fische Benutzeroberfläche zur Verfügung stellt.

Während sich Carmacks technische Fähigkeiten immer weiter verbessern, tritt er im zwischenmenschlichen Bereich weiterhin regelmäßig in Fettnäpfchen. Ab und an kommt es dabei zu Rangeleien, die er jedoch dank eines regelmäßigen Judo- und Fitness-Trainings problemlos kontert. Schwerwiegender sind die Konfrontationen mit seiner Stiefmutter; es gibt immer wieder Streitsituationen, die letztendlich nur entschärft werden können, indem sein Vater ihm und Bruder Peter ein eigenes Apartment anmietet. Vorteil: Carmack kann von nun an endlich ganz ungestört programmieren.

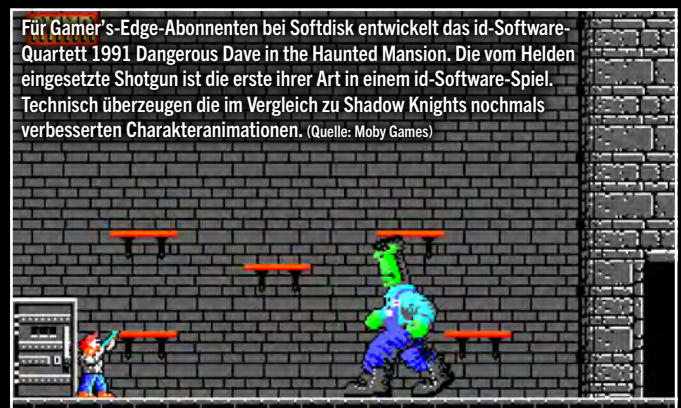
Nach dem Abschluss der Highschool ist John nicht nur volljährig, sondern auch berechtigt, einen Treuhandfonds einzulösen, den ihm sein Vater einst angelegt hatte. Das Problem: Seine Mutter hat das Geld ohne sein Wissen auf ein anderes Konto übertragen und will es ihm nur dann auszahlen, wenn er sich an einer Hochschule einschreibt. Carmack tobt vor Wut, gibt dann aber klein bei und beginnt im Herbst des Jahres 1988 ein Studium an der University of Kansas.

Doch genau wie an der Schule erlebt er auch hier einen Zustand der Unterforderung. Vor allem das Auswendiglernen von Informationen passt überhaupt nicht zu seiner kreativen Natur, weshalb Carmack bereits nach zwei Semestern das Handtuch wirft und einen Nebenjob in einer Pizzabude annimmt. Den Rest seiner Zeit verbringt er zielstrebig mit der Entwicklung des Rollenspiels Wraith: The Devil's Demise. Grafisch ist Wraith kein großer Quantensprung gegenüber Shadowforge, der Umfang hingegen fällt um ein Vielfaches größer aus. Lohn der Mühe: ein weiterer Verkauf an Nite Owl Productions, der beachtliche 2.000 Dollar in seine Haushaltskasse spült.

Carmack fängt an, das Leben als freischaffender Programmierer und Gamedesigner zu schätzen, muss seine Umsätze allerdings noch deutlich steigern und hält daher nach neuen Abnehmern Ausschau. Schon bald führt ihn seine Suche zu Softdisk. Die Firma mit Hauptsitz in Shreveport, Louisiana, hatte sich seit 1986 in der Branche mit einem cleveren Abomodell einen Namen gemacht. Konkreter formuliert: Gegen eine regelmäßige Gebühr von 9,95 Dollar erhielt



Im Gegensatz zu HoverTank 3D bietet der Fantasy-Ego-Shooter Catacomb 3-D (November 1991) bereits texturierte Wände. Statt einer Automap muss sich der Spieler zur Orientierung auf einen Kompass sowie die unten mittig eingeblendeten Ortsnamen verlassen. (Quelle: Moby Games)



Für Gamer's-Edge-Abonnenten bei Softdisk entwickelt das id-Software-Quartett 1991 Dangerous Dave in the Haunted Mansion. Die vom Helden eingesetzte Shotgun ist die erste ihrer Art in einem id-Software-Spiel. Technisch überzeugen die im Vergleich zu Shadow Knights nochmals verbesserten Charakteranimationen. (Quelle: Moby Games)

man pro Monat eine Zeitschrift samt Diskette voller nützlicher Programme. In Zeiten langsamer Modems ein sehr verlockendes Angebot, das allein 1987 knapp 100.000 Unterstützer fand.

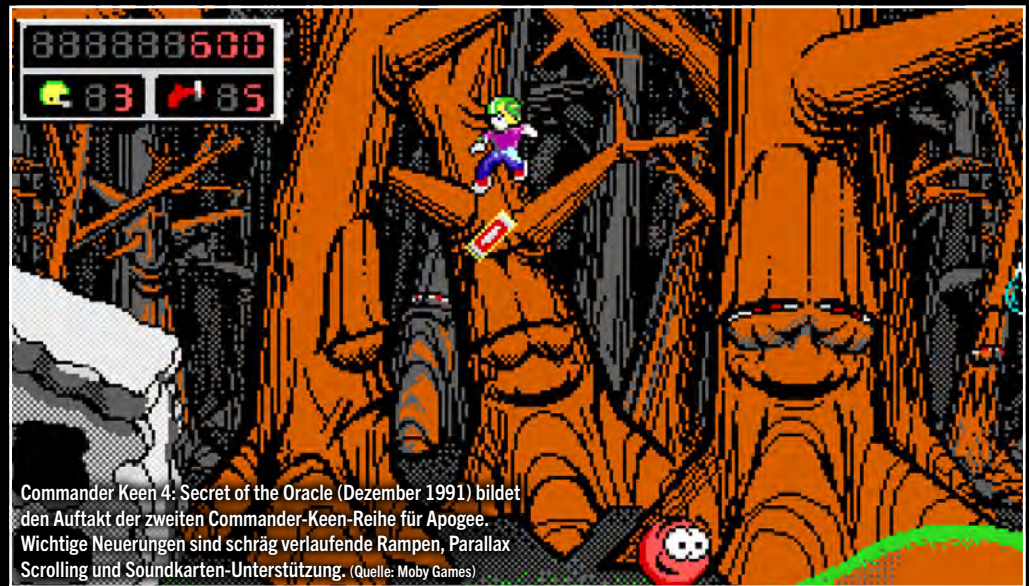
Zunächst kauft Softdisk Carmack im Jahr 1990 das Sportspiel Tennis ab, da dieses über eine für damalige Verhältnisse recht ausgefeilte Ballphysik verfügt. Anschließend folgt ein lukrativer Deal über die Vertriebsrechte für die Rollenspiel-Trilogie Dark Designs, deren ersten beiden Teile Carmack noch im selben Jahr fertigstellt. Softdisks ist begeistert von der Arbeit des Coding-Genies und redet so lange auf ihn ein, bis Carmack eines Tages zum Vorstellungsgespräch vorbeifährt.

Eigentlich hat Carmack zunächst gar keine Lust auf den Job. Doch als ihm CEO Al Vekovius John Romero und Lane Roathe, zwei ebenfalls erst kürzlich eingestellte Programmier-Jungspunde vorstellt, ist Carmack plötzlich Feuer und Flamme. Die drei sind sofort auf einer Wellenlänge. Seine Bewunderung gilt dabei insbesondere dem inspirierenden Romero, der ihm in vielen Fähigkeiten einen Schritt voraus ist. Mit Carmack an Bord stürzt sich das Team sofort auf erste Projekte, die dann im Rahmen des gerade anlaufenden Disk-Magazins Gamer's Edge veröffentlicht werden sollen. Eines davon: Catacomb, ein Top-Down-Shooter mit einem Magier in der Hauptrolle.

Speziell die beiden Johns sind unglaublich engagiert und merken recht schnell, dass sie immer dann die besten Ergebnisse erzielen, wenn Carmack die gesamte Programmierung verantwortet, während sich der kreative Romero um das Game- und Leveldesign sowie um das Entwerfen von Geschichten und Charakteren kümmert. Lane hingegen passt letztlich doch nicht ganz in die Gruppe und wird schon bald durch Programmierer Tom Hall ersetzt. Um grafisch noch ansprechender Spiele anbieten zu können, holt sich das Team außerdem den 21-jährigen Künstler Adrian Carmack – trotz gleichem Nachnamen nicht mit John verwandt! – ins Boot.

Von Mario zu Commander Keen

Nach der schweißtreibenden Fertigstellung von Catacomb, die Ro-



Commander Keen 4: Secret of the Oracle (Dezember 1991) bildet den Auftakt der zweiten Commander-Keen-Reihe für Apogee. Wichtige Neuerungen sind schräg verlaufende Rampen, Parallax Scrolling und Soundkarten-Unterstützung. (Quelle: Moby Games)

mero im Nachhinein als „Crunch Mode“ bezeichnet, fasst das Team den Entschluss, für die nächste Gamer's-Edge-Ausgabe nur noch ein Spiel in Angriff zu nehmen. Dies soll dafür jedoch deutlich aufwendiger sein und eine Technik in den Mittelpunkt rücken, die in der Spieleindustrie gemeinhin als Scrolling bekannt ist und zuletzt in Super Mario Bros. 3 (1988) für die 8-Bit-Konsole NES in ihrer bis dato schönsten Form glänzte. Auf dem PC jedoch war es noch niemandem gelungen, Scrolling flüssig umzusetzen – bis Carmack sich der Herausforderung stellt. Seine ersten Gehversuche auf diesem Gebiet können sich sehen lassen und bilden das Fundament für einen 1991 veröffentlichten Vertikal-Shooter, den das Team Slordax: The Unknown Enemy tauft.

Perfektioniert hat Carmack seine später als „Adaptive tile refresh“ bekannte Scrolling-Technik allerdings erst in den Wochen darauf. Die Folge: Der Bildschirm kann nun auch nach links und rechts scrollen. Als Carmack dieses Geniestück gelingt, hat Tom Hall plötzlich eine ziemlich verrückte Idee. Was wäre, wenn sie den Millionenseller Super Mario Bros. 3 auf den PC portieren würden? Gesagt, getan. In einer heftigen Nachtschicht bauen Carmack und Hall das erste Level des Jump&Run-Hits nach und legen dieses Ergebnis auf den Schreibtisch. Der wiederum flippt komplett aus vor Freude und wittert eine Chance, Nintendo für eine



Fette Waffen, fiese Nazis und jede Menge Blut: Wolfenstein 3D hebt Gewalt in Computerspielen im Mai 1992 auf ein komplettes neues Level und ergattert nicht zuletzt deswegen hohe Popularitätswerte. Technikmotor der in Deutschland bis Oktober 2019 indizierten Ballerorgie ist Carmacks beeindruckend schnelle 3D Engine. (Quelle: Moby Games)

PC-Umsetzung zu begeistern. Direkt im Anschluss machen sich er und die anderen daran, eine stark erweiterte Technikdemo mit deutlich mehr Levels und Mario in der Hauptrolle auf die Beine zu stellen.

Einziger Haken: Softdisk soll von all dem natürlich nichts mitbekommen. Also quartiert sich das Team in einem gemütlichen Haus am Ufer des nahegelegenen Cross Lake ein – inklusive einiger PCs, die man sich ungefragt bei Softdisk ausborgt. Drei volle Tage bringt die verwegene Truppe nahezu ohne Schlaf mit der Portierung, deren Beispiel-Levels denen des Originals optisch und spielerisch in nichts nachstehen. Kurze Zeit später flattert bei Nintendo of America eine Demodisk samt Anschreiben ins Haus, auf das der Hersteller auch recht zügig reagiert. Resultat: Zwar würdigt Nintendo die Arbeit der Jungprogrammierer, PC-Konvertierungen stehen bei den Japanern jedoch auch in Zukunft nicht auf der Agenda, weshalb sie dankend ablehnen.

Carmack und Co., die den Mario-Port im Hauptmenü bereits mit „Ideas of the Deep“ signiert hatten, sind geknickt, wollen die Flinte aber nichts ins Korn werfen und ihr Know-how auf anderem Wege (am besten außerhalb von Softdisk) zu Geld machen.

Was folgt, ist eine unverhoffte Kontaktaufnahme seitens Videospieldesigner Scott Miller, der 1987 in Garland, Texas, Apogee Software Productions gegründet hatte und zu den großen Verfechtern des Shareware-Prinzips gehört. Die Idee dabei: Der Kunde erhält einen ersten Teil eines Spiels oder Programms kostenlos und darf dieses nach Belieben weiterverbreiten. Wem das Produkt gefällt, errichtet eine Gebühr und erhält dann im Gegenzug den Rest der Software.

Miller braucht bis Weihnachten 1990 dringend innovativen Spielenschub und bittet Carmack und Co. eindringlich, ihm dabei unter die Arme zu greifen. 2.000 Dollar Vorschuss später bastelt



die Truppe in ihrer Freizeit bereits unter Hochdruck an einem kunterbunten, technisch fortschrittlichen Plattformer in der Machart von Super Mario Bros. Sie taufen ihr Projekt Commander Keen und verbringen praktisch jede freie Minute damit, die auf drei Episoden verteilten Abenteuer der gleichnamigen Helden fertigzustellen.

Carmack und Romero programmieren wie die Weltmeister, Hall konzipiert Gameplay, Story, Charaktere und Waffen und Adrian Carmack kümmert sich um die künstlerischen Aspekte. Die Zeit ist knapp, aber die Motivation hoch – nicht zuletzt, weil Miller regelmäßige dreistellige Schecks für Pizzabestellungen schickt und auf seinen Bulletin-Board-Systemen bereits fleißig die Werbetrommel rührt.

Und dann, am 14. Dezember 1990 ist Commander Keen endlich fertig. Episode 1 mit dem Unterti-

tel „Marooned on Mars“ kann jeder kostenfrei herunterladen. Wer auch die Episoden „The Earth Explodes“ und „Keen Must Die!“ auf Diskette wünscht, zahlt 30 Dollar. Die Rechnung geht auf: Nicht nur die PC-Presse nimmt das Jump & Run sehr wohlwollend auf, auch die Kunden schlagen zu Tausenden zu. Allein in den ersten zehn Tagen vor Weihnachten generiert der helmtragende Held Umsätze von 30.000 Dollar. Knapp sechs Monate sind es bereits 60.000 Dollar – pro Monat! Ideas of the Deep wiederum erhalten im Januar 1991 ihre erste gemeinsame Zahlung von 10.500 Dollar.

Im selben Monat stellt das Quartett außerdem den ebenfalls butterweich scrollenden Ninja-Plattformer Shadow Knights für Softdisk fertig. Einziges Manko: Softdisk-Boss Al Vekovius schöpft zunehmend Verdacht, was die Nebenaktivitäten seiner Gaming-

Jungs angeht. Nach weiteren Hinweisen aus der Belegschaft stellt er Carmack schließlich zur Rede. Da dieser so gut wie nicht lügen kann, dauert es nur Sekunden, bis sein wohl talentiertester Spieleprogrammierer mit der Wahrheit rausplatzt und gesteht, dass er, Adrian und Romero einen Abgang planen, um ihre eigene Firma zu gründen.

Vekovius muss sich erst einmal sammeln, versucht dann allerdings händeringend, eine Kompromisslösung zu erzielen. Und die sieht nach wochenlangen Verhandlungen so aus: Carmack und Co. dürfen sich abnabeln und müssen keine rechtlichen Folgen fürchten. Im Gegenzug jedoch verpflichtet sie sich, Softdisk alle zwei Monate ein exklusives Spiel abzuliefern.

Carmacks irre Zeit bei id Software

Wir schreiben den 01. Februar des Jahres 1991. Die vier Kernmit-

glieder von Ideas from the Deep gründen ganz offiziell id Software, holen kurze Zeit später Jay Wilbur und Kevin Cloud an Bord, stattdessen mit hochgezückelten 386er-PCs aus und entwerfen mit vollem Elan neue Spiele. Eines davon ist der pfiffige Top-Down-Puzzler Rescue Rover, das andere der ziemlich makabre 2D-Action-Plattformer Dangerous Dave in the Haunted Mansion.

Carmack punktet mit immer neuen Engine-Optimierungen, weiß allerdings auch, dass die Zukunft der Branche nicht in 2D-sondern vielmehr in 3D-Spielen liegt. Eines davon ist Origins Wing Commander, das bei id Software rauf und runter gespielt wird. Aber auch die in der TV-Serie Star Trek skizzierte Idee eines Holodecks fasziniert Carmack ungemein. Kein Wunder also, dass der damals erst 20-Jährige bald nur noch ein Ziel hat: eine Engine zu erstellen, die schnelle 3D-Action ermöglicht! Ausgebremst wird er dabei anfangs durch die Tatsache, dass reguläre PCs nicht leistungsfähig genug sind, viele Oberflächen gleichzeitig darzustellen.

Seine Lösung? Er programmiert die Engine einfach so, dass sie nur die Wände einer Umgebung, nicht aber deren Decken und Wände detailliert darstellt. Darüber hinaus experimentiert Carmack mit sogenanntem Raycasting. Letzteres sieht vor, immer nur den Bereich eines Levels zu rendern, in dessen Richtung der Spieler gerade schaut. Damit in seinen so erzeugten 3D-Welten auch ordentlich was los ist, entwirft er zudem eine Technik, die Figuren als zweidimensionale Sprites in die Umgebung einblendet und abhängig zur Position und Distanz zur Spielfi-



Zwar hat Doom 2: Hell of Earth (10. Oktober 1994) spielerisch wenig Neues zu bieten, dafür ist das Leveldesign deutlich ausgefeilter als beim Erstling. (Quelle: GOG.com)



Doom 64 erscheint am 4. April 1997 exklusiv fürs Nintendo 64. Federführender Entwickler ist Midway in San Diego. Chef-Programmierer Aaron Seeler von Midway zieht damals extra für einige Zeit zu id Software um, um sich von Carmack in die Besonderheiten des Doom-Quellcodes einweisen zu lassen. (Quelle: id Software/Nightdive Studios)



gür skaliert. Carmacks Engine-Arbeit nimmt etwa sechs Wochen in Anspruch und sorgt erneut für ungebremste Bewunderung bei den Kollegen, die ihrerseits nicht lange brauchen, daraus spannende Gamedesign-Idee abzuleiten.

Die erste hört auf den Namen Hovortank 3D und verfrachtet Spieler hinter Steuer eines futuristischen Panzers, dessen Aufgabe darin besteht, Zivilisten aus verstrahlten Städten der Postapokalypse vor Mutanten zu rennen. Inhaltlich kein sonderlich originelles Konzept, aber technisch betrachtet für die damalige Zeit ein echter Meilenstein.

Damit auch die 2D-Spiele von id Software am Puls der Zeit bleiben, arbeitet Carmack in der ersten Jahreshälfte 1991 zudem daran, Parallax Scrolling auf den PC zu bringen. Dieses Verfahren ermöglicht es, dass sich Vordergrund und Hintergrund einer Szene unterschiedlich schnell bewegen, wodurch ein zusätzlicher Eindruck von Tiefe entsteht. Implementiert wird Parallax Scrolling erstmals in Keen Dreams (einem weiteren Spiel für Abo-Kunden von Gamer's Edge) sowie den zweiten Commander-Keen-Teil (Untertitel: Goodbye,

Galaxy!), den id Software ab Juni 1991 in Angriff nimmt und dann Ende des Jahres veröffentlicht.

Im Gegensatz zu Commander Keen: Invasion of the Vorticons bleibt Goodbye, Galaxy! jedoch ein Stück weit hinter den Verkaufserwartungen zurück. id Software beginnt deshalb, neue Wege auszuloten, um Geld zu verdienen. Einer davon ist die Lizenzierung hauseigener Engines an ande-

re Spieleentwickler, was vorrangig Romero übernimmt. Carmack hingegen schaut immer wieder über den Technik-Tellerrand und stößt dabei auf ein Verfahren namens Texture Mapping. Gemeint ist das Ausschmücken dreidimensionaler Oberflächen mit zweidimensionalen Bildern. Romeros Bekannter Paul Neurath von Blue Sky Productions soll damit bereits für ein kommendes Spiel namens

Ultima Underworld experimentieren, was Carmack natürlich umso mehr anspricht, Selbiges zu tun. Das Beeindruckende: Im November 1991, mehrere Monate bevor Ultima Underworld das Licht der PC-Spielewelt erblickt, hat id Software dank Carmacks Coding-Künsten mit Catacomb 3-D bereits seinen ersten Fantasy-Shooter mit schicken Texture-Mapping-Wänden fertiggestellt.

Quake ist – nach Descent von Parallax Software – einer der ersten Shooter überhaupt mit einer komplett Polygon-basierten 3D-Welt. Ganz im Sinne des Patente verabscheuenden Carmacks wird auch der Quellcode von Quake als Open Source freigegeben. (Quelle: Moby Games)



Quake 2 wird direkt zum Start im Jahr 1997 mit OpenGL-Unterstützung ausgeliefert, wodurch es auch sofort von vielen 3D-Beschleunigern profitiert. Seit Ende August 2019 steht Quake 2 in Deutschland nicht mehr auf der Liste der jugendgefährdeten Medien. (Quelle: Moby Games)



In postapokalyptischen Rage (2011) lässt Carmacks id Tech 5 Engine erstmals die Muskeln spielen. Es ist das erste Spiel der Texaner, das mit einem klaren Konsolenfokus entwickelt wird. (Quelle: id Software / Bethesda)



Das am 13. September 2005 veröffentlichte Mobile-Game Doom RPG produziert Carmack zusammen mit seiner Ehefrau Katherine Anna Kang, die er am 1. Januar 2000 heiratete. Verschiedene große US-Webseiten kürten es zum Handyspiel des Jahres 2005. (Quelle: Fountainhead Entertainment / JAMDAT Mobile)

Mit Wolfenstein 3D ändert sich alles

Carmack hat einen echten Lauf und feilt an weiteren Versionen seiner 3D-Engine. Gleichzeitig brainstormt das Team, wie es nach Commander Keen mit Apogee weitergehen soll. Die schon bald von allen favorisierte Idee: Ein 3D-Actiongame im Szenario des 8-Bit-Klassikers Castle Wolfenstein aus der Feder von Muse Software. Als kurz darauf auch noch bekannt wird, dass die Markenrechte bereits seit 1986 nicht verlängert wurden, ergreift die id-Truppe die Gelegenheit beim Schopf und legt los. John Carmack motzt seine Engine auf, macht den Code eleganter und schlanker und sorgt kurz vor Release sogar für volle Unterstützung des VGA-Standards (256 Farben!). Romero, Tom und Adrian hingegen lassen ihrer Kreativität freien Lauf und bauen einen ungeahnt brutalen Labyrinth-Shooter, in dem Held B.J. Blazkowicz mit Messer, Pistole, Maschinengewehr und Chaingun Jagd auf Nazi-Schergen macht.

Wolfenstein 3D, das am 5. Mai 1992 erscheint, wird ein Klassenschlager und katapultiert die Beliebtheit des Ego-Shooter-Genres in gänzlich neue Sphären. Doch

nicht nur das, mehr und mehr Unternehmen machen id Software verlockende Übernahmeangebote, die Carmack und seine Jungs allesamt in den Wind schlagen. Darunter auch eine 2,5 Millionen Dollar starke Offerte von Ken und Roberta Williams, den Gründern von Sierra Entertainment.

Sich auf ihren Lorbeeren auszuweichen, kommt für id Software allerdings nicht in Frage. Im Gegenteil: Während Romero, Hall und Adrian Carmack an einem Wolfenstein-Prequel namens Spear of Destiny werkeln, hat Carmack erneut nichts Wichtigeres als Engine-Optimierungen im Kopf. Hierzu zählen nebst variablen Deckenhöhen auch Räume, die nicht mehr nur rechteckig sind, sondern beliebige Arten von Winkeln beinhalten können. Beides in Kombination ermöglicht ein wesentlich komplexes Leveldesign inklusive Innen- und Außenarealen.

Eben diese Engine wird ab November 1992 zum Technikmotor der nächsten id-Software-Produktion: Doom. Anders als viele vorherige id-Spiele basiert Doom auf einem Konzept von Carmack, der vorschlägt, dass Dämonen aus der Hölle strömen und mit Technologie



Zusammen mit Gemahlin Katherine Anna Kang bringt Carmack außerdem noch die Mobile-Games Orcs & Elves (hier im Bild), Wolfenstein RPG und Doom II RPG auf den Weg. (Quelle: Moby Games)

bekämpft werden müssen. Doom verschlingt knapp 13 Monate Entwicklungszeit und schlägt zum Release am 10. Dezember 1993 ein wie eine Bombe. Denn die Action ist rasend schnell, spielerisch schweißtreibend, visuell extrem gut gemacht und – ganz wichtig! – mehrspielerfähig. Hinzu kommt: Carmack legt den Code so an, dass sich Level-Daten und Grafiken zusammengefasst in sogenannten WAD-Dateien befinden und dank eines von id Software im Netz zur Verfügung gestellten Editors vergleichsweise einfach modifiziert lassen. Die Folge: Doom wird

zum Phänomen bei Gamern auf der ganzen Welt. Im Jahr 1995 ist Doom auf mehr Rechnern installiert als Microsofts mit vielen Marketing-Millionen beworbenes Betriebssystem Windows 95.

Doom macht die Truppe bei id Software zu Weltstars. Doch wie könnte das Studio einen solchen Erfolg wiederholen? Zunächst setzt man auf Portierungen des ersten Teils für alle nur erdenklichen Systeme. Dicht gefolgt von einer Fortsetzung namens Doom 2: Hell on Earth, die konsequent auf den Stärken des Vorgängers aufbaut, ohne jedoch spielmechanisch



Wolfenstein RPG entpuppt sich als weiterer Mobile-Hit von id Software. Kritiker loben insbesondere den schwarzen Humor, die Touch-Steuerung, die ausgewogene Mischung aus First-Person-Erkundung und rundenbasiertem Rollenspiel-Gameplay sowie Carmacks schnelle Grafik-Engine. (Quelle: id Software)



Doom 3 (im Bild die BFG Edition von 2012) ist deutlich düsterer und storylastiger als die vorherigen Teile. Mit mehr als 3,5 Millionen verkauften Exemplaren zählt es zu den erfolgreichsten Spielen aus dem Hause id Software. (Quelle: id Software)



Carmacks id Tech 4 Engine wird ebenfalls lizenziert und treibt unter anderem Quake 4 (2005), Prey (2006) von den Human Head Studios sowie Enemy Territory: Quake Wars (2007, hier im Bild) und Brink (2011) von Splash Damage an. Prey 2 von Human Head und Sin 2 von Ritual Entertainment schaffen es nicht zur Marktreife. (Quelle: Splash Damage / Activision)

John Carmack und der Weltraum

Um die Jahrtausendwende entdeckte Carmack eine Leidenschaft aus seiner Jugend neu: den Raketenbau. Der Visionär wollte auch außerhalb der Computerbranche etwas bewirken, und so entschied er sich im Jahr 2000, mit größtenteils eigenen finanziellen Mitteln, die Firma Armadillo Aerospace ins Leben zu rufen.

Langfristiges Ziel des Unternehmens sollte es sein, private bemannte Raumflüge in den Suborbit zu verwirklichen. Während das Team in der Anfangszeit vorrangig aus enthusiastischen Freiwilligen bestand, die allesamt festen Jobs nachgingen und nur in ihrer Freizeit mitwirkten, kamen im Laufe der Jahre zahlreiche Festangestellte dazu. 2006 konnte man Nvidia als Finanzierungspartner mit ins Boot holen. Der erste große Meilenstein war 2008 erreicht, als Armadillo Aerospace Phase 1 der Northrop Grumman Lunar Lander Challenge gewann. Preisgeld: 350.000 Dollar. Elf Monate später gewann man auch Phase 2, was weitere 500.000 Dollar in die Kasse spülte. Zwar konnte Armadillo Aerospace 2010 noch einen Kooperationsdeal mit dem Weltraumtourismus-Veranstalter Space Adventures abschließen, 2013 jedoch – unter anderem bedingt durch einen Raketenabsturz – versetzte Carmack das Unternehmen dann aber in den Schlafmodus. Die Folge: Im Mai 2014 sagten viele Mitarbeiter Lebewohl und gründeten Exos Aerospace.



Armadillos Pixel-Rakete von 2006 hebt ab zu einem Testflug. (Quelle: Armadillo Aerospace)

sonderlich viele bahnbrechende Neuerungen zu bieten. Doom-Fans stört das wenig. Allein die erste Lieferung von 600.000 Exemplaren ist binnen eines Monats ausverkauft!

Quake löst weitere Beben aus

Finanziell geht es id Software schon damals blendend, weshalb auch Carmack ab 1995 hochmotiviert an der nächsten Fassung seiner 3D-Engine werkelt, die einem Spiel namens Quake Beine machen soll. Sein Vorsatz diesmal: Egal, ob Gegner, Waffen, Power-Ups oder Räume – alles in der Spielwelt besteht aus Polygonen, soll also komplett dreidimensional sein. Der Spieler kann sich frei umsehen und sogar springen. Dazu gesellen sich fortgeschrittene Lichteffekte und erste Physikeffekte wie beispielsweise Granaten, die von Wänden abprallen. Außerdem verfügt Carmacks Quake-Engine über stark verbesserte Multiplayer-Möglichkeiten und gestattet es Spielern, ohne komplizierte Zusatzprogramme übers Internet gegeneinander anzutreten.

Kurz gesagt: Die Technik ist ein wahrer Traum. Als Quake nach mehr als eineinhalb Jahren Entwicklungszeit am 22. Juni 1996 erscheint, lässt es die Konkurrenz ziemlich alt aussehen. So alt, dass Carmack dafür später den Technology & Engineering Emmy Award entgegennimmt. Auch Quake wird Kult und beflügelt insbesondere die langsam aufkeimende E-Sport-Szene. Nette Geste in diesem Zusammenhang: Auf dem im Rahmen der E3 1997 veranstalteten „Red Annihilation“-Turnier in Atlanta, stellt Carmack seinen privaten Ferrari 328 GTS als Hauptpreis zur Verfügung. Gewinner ist später der Profispieler Dennis „Thresh“ Fong.

Carmacks Engine-Evolution

Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom und Quake sind sicherlich Carmacks größte technische Errungenschaften bei id Software. Doch auch das, was danach noch kommt, unterstreicht Carmacks Ruf als einzigartigen Engine-Virtuose. Mit der in einem hierzulande bis heute indizierten Arena-Shoo-

ter (1999) zum Einsatz kommenden id Tech 3 Engine etwa sorgt Carmack unter anderem für dynamische Lichteffekte sowie die Manipulation von Texturen durch Shader-Skripte. Für das schaurig-schöne Doom 3 aus dem Jahr 2004 entwirft er eine Technik namens Z-fail Stencil Shadows, die für grandiose Echtzeitschatten sorgt. Den Entwicklern von Enemy Territory: Quake Wars (2007) wiederum erweist er gute Dienste, indem er der id Tech 4 Engine sogenannte MegaTextures spendiert, die besonders große Außenareale ermöglichen. Nicht zu vergessen Rage (2011), für das er die mit Features und Hilfswerkzeugen nur so vollgestopfte id Tech 5 Engine aus dem Hut zaubert.

Mit anderen Worten: Carmacks Game-Engines, die über die Jahre auch immer wieder von zahlreichen Top-Studios lizenziert werden, treiben die Evolution von 3D-Grafik und Spieleentwicklung maßgeblich voran. Aber auch die VR-Branche, der sich Carmack ab dem 7. August 2013 in der Rolle des Chief Technology Officers bei

Oculus VR zuwendet, hat Carmack vieles zu verdanken.

Besonders hervorzuheben sei außerdem Carmacks Leidenschaft für Open-Source-Software. Schon bei Wolfenstein 3D und Doom und später auch bei den ersten drei Quake-Spielen sowie Doom 3 ist es für ihn eine Selbstverständlichkeit, der Community den Quellcode zur Verfügung zu stellen. Denn nur so können die Fans sehen, was im Hintergrund passiert und das Wissen dann nutzen, um die Spiele nach ihren Wünschen zu modifizieren.

Und was macht Engine-Guru Carmack heute? Neben einer weiterhin beratenden Rolle bei Oculus VR steht für den mittlerweile 50-Jährigen insbesondere die Forschung an Künstlicher allgemeiner Intelligenz im Fokus. Geht es nach einem Twitter-Post vom 21. September 2020, scheint er seit der Zenimax-Übernahme durch Microsoft allerdings auch nicht abgeneigt zu sein, sich wieder einigen seiner alten Spielmarken zu widmen. Man darf also gespannt sein!

SÖNKE SIEMENS, BENEDIKT

PLASS-FLESENKÄMPFER & SASCHA LOHMÜLLER

Seit dem Frühjahr 2011 residiert id Software in diesem schicken Bürogebäude in der 1500 North Greenville Ave in Richardson, Texas. Am 22. November 2013 verließ John Carmack das Unternehmen, um sich neuen Herausforderungen bei Oculus VR zu widmen. (Quelle: id Software)



John Carmack, Erfinder der id Tech Engine, und Tim Sweeney, Erfinder der Unreal Engine, zusammen auf der Game Developers Conference 2017. Sweeney wurde damals mit einem Preis für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Carmack erhielt diesen bereits auf der GDC 2010. (Quelle: Game Developers Conference)

Das 2020 erschienene Doom Eternal ist eine wahre Splatter-Orgie. Doch die Gewalt bekommt hier eine Notwendigkeit, da der Spieler etwa für Attacken mit der Kettensäge Munition erhält. (Bild: Bethesda)

Mit der Quake-Serie konzentrierte sich id Software stärker auf den Multiplayer. Der in Deutschland indizierte dritte Serienteil verzichtete komplett auf Solo-Inhalte und stellte Multiplayer-Optionen in den Mittelpunkt. (Bild: Moby Games)

30 Jahre id Software

Wie die Doom-Macher die

Shooter-Revoluzzer, Multiplayer-Urgestein und Engine-Magier: Id Software setzt seit 30 Jahren neue Standards. Was aber waren die Meilensteine der Texaner und welche Einflüsse sind bis heute in der Branche spürbar?

REPORT | Es war ein wahrer Paukenschlag: Am 21. September 2020, dem Vorverkaufsstart der Xbox Series X, kündigte Microsoft die Übernahme von Bethesda Softworks und damit auch des traditionsreichen Entwicklerstudios id Software an. 7,5 Milliarden Dollar – also umgerechnet rund 6,4 Milliarden Euro – ließen sich die Xbox-Macher diesen Coup kosten. Kurze Zeit später landeten dann bereits Hochkaräter wie das erst im März 2020 veröffentlichte Doom Eternal im Abo-Service Xbox Game Pass.

Eine derartige Entwicklung ist aber für das Traditionsunternehmen id Software nichts Neues. Schließlich übernahm 2009 bereits Zenimax Media Inc., die Muttergesellschaft von Bethesda Softworks, das Studio und gliederte es so in die Bethesda Games Studios ein.

Doch diese Entwicklungen sind nur die aktuellsten Kapitel in der nunmehr 30-jährigen Geschichte von id Software. Gegründet am 1. Februar 1991, stellte das Studio die Welt der Computer- und Videospiele mehr als einmal auf

den Kopf. Mit Doom revolutionierten die Texaner 1993 das Shooter-Genre und leisteten mit Quake gewaltige Aufbauarbeit in Sachen Multiplayer-Spielvergnügen und E-Sport.

Die Gründer von id Software – John Romero, John Carmack, Tom Hall und der nicht mit John verwandten Adrian Carmack – sind mindestens ebenso bekannt wie die Firma und ihre Spiele selbst. Und das, obwohl die vier Männer eigentlich kaum unterschiedlicher sein könnten.

Vier Charakterköpfe prägen den Ruf bis heute

John Carmack ist das „verrückte Genie“ unter den Vieren und war bis 2013 bei id Software: Hochbegabt, visionär und bisweilen sogar ein wenig „over the top“. Wenn er in Interviews von seiner Jugend erzählt, beschreibt er sich als „unmoralischen kleinen Drecksack“ – eben, weil er klüger als die meisten anderen Kinder war und dies auch gerne raushängen ließ. Seine Leidenschaft galt ganz dem Programmieren, schließlich hatte er

Das Doom-Reboot von 2016 sah seiner Zeit beeindruckend aus und führte unter anderem die berühmten Glory Kills ein. Allerdings entpuppte sich das Spiel auf Dauer als etwas eintönig und langatmig. (Bild: Bethesda)

Doom Eternal ist kein Schlauch-Shooter. Stattdessen gestalten sich die Levels vergleichsweise weitläufig und beherbergen sogar Geschicklichkeits- und Rätselpassagen. (Bild: Medienagentur plassma)



Mit Commander Keen (1990) finanzierte id Software die Entwicklung von Wolfenstein 3D. Der „Nazi-Shooter“ war geradlinig und simpel, aber provokant und technisch aufregend genug, um Aufmerksamkeit zu kreieren. (Bild: Moby Games)

Spieleindustrie veränderten

am Computer die Kontrolle über seine eigene Kreation. Früh hackte er beispielsweise den Rollenspielklassiker Ultima 1 und veränderte die Charaktereigenschaften seines Avatars. Seine „Gier“ nach Computern ging so weit, dass er sogar in seine Highschool einbrach und dabei geschnappt wurde. Da er bei der psychologischen Untersuchung keine Reue zeigte, landete er für ein Jahr im Jugendheim. Carmack war also kein normaler Heranwachsender. Und da wundert es wohl auch niemanden mehr, dass er sein Programmierstudium an der University of Kansas abbrach und sich seine Brötchen als freier Programmierer verdiente, ehe er bei Softdisk anheuerte.

Dort lernte er auch John Romero, Adrian Carmack und Tom Hall kennen. Alle vier teilten die große Faszination für Computer- und Videospiele, waren charakterlich aber sehr verschieden. Dem extrovertierten Genie eines John Carmack stand ruhigere Persönlichkeiten wie Tom Hall und der künstlerisch veranlagte Adrian Carmack gegenüber. Hinzu kam der gerade in späteren Jahren laute und fast schon Größenwahnsinnige John Romero, der sich nicht selten als Rockstar der Spieleindustrie inszenierte. Diese Mischung barg jede Menge Zündstoff in sich, aber war auch Nährboden für kreative Ideen, die die bis dato gesetzten Grenzen des Gamings durchbrechen sollten.

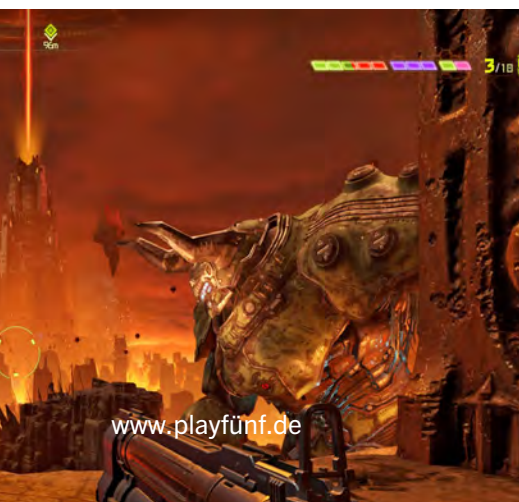
Shooter-Urknall: Wolfenstein und das frühe Doom

Id Software gilt bis heute als enorm innovativ und progressiv. Dies zeigte sich etwa auch schon bei dem unterschätzten Jump & Run Commander Keen (1990). Dessen Erfolg legte letztlich die finanzielle Basis für die kommenden Projekte, die im Mainstream für Furore sorgen sollten. Auch wenn das 1993 veröffentlichte Doom oftmals als Shooter-Revolutionär gefeiert wird, so war es doch das ein Jahr zuvor von Apogee vertriebene Wolfenstein 3D, das bereits zeigte, in welche Richtung auf id Software gehen sollte.

Mit VGA-Grafik, der bereits in den bei Softdisk entwickelten Hovortank und Catacomb 3D erprob-

ten Ray-Casting-Technologie und voller Soundblaster-Unterstützung bewaffnet, war der „Nazi-Shooter“ Wolfenstein 3D ein enormer Erfolg. Die Gaming-Welt blickte auf id Software! Für viele Nutzer waren der schnelle Spielablauf, die Brutalität und natürlich auch das provokante Setting ein Augenöffner. Id Software hatte sich mit einem Schlag einen Namen gemacht, auch wenn man mit Wolfenstein 3D noch nicht die breite Masse erreichte.

Das sollte sich mit Doom schlagartig ändern. Die Wellen, die dieses Spiel schlug, haben wir bereits in einem früheren Report anlässlich des 25-jährigen Jubiläums von id Software genauer beleuchtet. Es war nicht allein die geradli-



Doom Eternal erschien Ende 2020 sogar für die Nintendo Switch. Id Software betraute Entwickler Panic Button mit der Portierung. Mit Erfolg: Das Spiel überzeugte trotz grafischer Zugeständnisse und lief vor allem zu jeder Zeit flüssig. (Bild: Medienagentur plassma)

Mit Doom VFR brachte id Software die Shooter-Reihe auch für VR-Brillen-Nutzer mit PC und Playstation 4 auf den Markt. Beide Versionen punktet mit einer durchdachten Steuerung und starker Technik. (Bild: Bethesda)

Id Software blieb seinen Monstern treu. Kreaturen wie den Cyberdemon finden wir in aufgeblähter Form auch in Doom Eternal. So bringt man Tradition und Moderne zusammen! (Bild: Moby Games)

nige Action, die Doom auszeichnete. Das Gameplay und das Design dahinter waren bahnbrechend. Dank der integrierten LAN-Funktion erlaubte der Shooter erstmals Mehrspielerkämpfe. Der Deathmatch-Modus feierte seine Premiere und ist bis heute aus keinem guten Shooter mehr wegzudenken. Die Netzwerkoptionen sorgten – wie heutige Online-Funktionen – für extreme Popularität und Langlebigkeit des Projekts.

Die auf dem Betriebssystem NeXTStep entwickelte Grafik-Engine erlaubte zudem dank Binary Space Partitioning die Darstellung größerer und weiträumigerer Levels – auch auf leistungsschwächeren Systemen. Trotzdem war Doom ein Technik-Innovator, der die aktuelle Hardware an ihre Grenzen brachte. Das wiederum rief Mitbewerber auf den Plan: Id Software verdiente sich nicht allein mit den reinen Spielverkäufen eine goldene Nase, sondern lizenzierte später auch seine Grafik-En-

gine. Unter der Führung von Technik-Genie John Carmack entstand die Marke id Tech, die zu einer der wichtigsten Grafiktechnologien der Welt heranwuchs. Das Lizenzieren der selbst entwickelten Grafiktechnologie ist heutzutage ein enorm wichtiges Geschäft, wie beispielsweise Epic Games mit seiner Unreal Engine zeigt.

Online-Zugpferd: Die Quake-Serie

Auf die Doom-Revolution folgte mit der Quake-Serie der nächste große Schritt. Bereits beim ersten Teil von 1996 kamen dreidimensionale Polygon-Modelle zum Einsatz. Die Engine renderte die Umgebung in Echtzeit, zusätzliche Licht- und Textureffekte sorgten für einen insgesamt lebendigeren Look. Sie lösten die zuvor verwendeten 2D-Sprites ab und veränderten das Spielgefühl maßgeblich. Erstmals konnten wir also um unsere Gegner herumlaufen, ohne dass diese ruckelig von einer Animationsphase in die nächste sprangen. Die-

se Entwicklung war monumental. Und auch wenn Quake aus heutiger Sicht grob und kantig wirkt, so funktionieren moderne Shooter doch nach einem ganz ähnlichen Prinzip.

Mit Quake konzentrierte sich id Software auch immer stärker auf den wachsenden Online-Markt. In dem 1999 veröffentlichten, aber hierzulande indizierten dritten Teil verzichteten die Entwickler vollständig auf Solo-Inhalte und setzten den Fokus stattdessen auf Multiplayer. Gegenüber dem Online-Magazin How-To Geek (<https://www.howtogeek.com/711060/from-keen-to-doom-id-software-founders-talk-30-years-of-gaming-history/>) erklärte John Carmack: „Jedes Projekt hatte seine Momente und seinen Wert, aber dies war mein persönlicher Favorit. Auf Multiplayer und 3D-Beschleuniger-Karten zu setzen, war eine mutige Entscheidung. Aber das Tech-Design war gut und ich persönlich hatte mehr Spaß beim Spielen als bei allen Spielen davor oder danach.“

Der Ausreißer: Doom 3

Das 2004 veröffentlichte Doom 3 ist sicherlich das kleinste Licht auf der id-Software-Torte. Spielerisch tritt der Shooter auf der Stelle und setzt neben der Action vor allem auf Atmosphäre und jede Menge Schockeffekte. Das Mars-Abenteuer ist bis heute unter Fans umstritten – und auch unser Autor Olaf Bleich bezeichnete den Ableger in einer Kolumne bereits als „Wegweisend und trotzdem unwichtig“.

Doom 3 zeigte jedoch, dass id Software bereit ist, Risiken einzugehen und etwas Neues auszuprobieren. Man kehrte zurück zum Singleplayer-Fokus und verstärkte das Storytelling mit Hilfe von geskripteten Ereignissen und düsterer Atmosphäre.

In diesem Fall spielte allerdings die auf id Tech 4 basierende Engine die Hauptrolle, brachte sie doch die damalige Hardware an ihre Grenzen. Kein Wunder, in Echtzeit berechnete, dynamische

Spielerisch war Doom 3 anders als bisherige Titel und setzt verstärkt auf Schockmomente und geskriptete Story-Elemente. Diese Neuausrichtung spaltet bis heute die Fangemeinde und macht das Spiel zum umstrittensten Ableger der Doom-Reihe. (Bild: Moby Games)

Licht und Schatten spielen in Doom 3 eine gewichtige Rolle und sind letztlich das Erbe, das der Ego-Shooter an die kommenden Videospield Generationen weiterreicht. Gerade die Beleuchtung der Levels setzt 2004 neue Standards. (Bild: Moby Games)



Rockige Musik, wuchtige Soundblaster-Klänge und schnelle Action: Doom verkörperte 1993 einen Lebensstil und drang schnell bis in den Mainstream vor. Allerdings mehrten sich aufgrund der expliziten Gewaltdarstellung auch kritische Stimmen. (Bild: Moby Games)

Licht- und Schatteneffekte sorgten für eine nie dagewesene Ausleuchtung der Levels. Dazu besaßen die Charaktermodelle nun im Inneren Skelette, was natürlicher Animationen ermöglichte. Erweiterte Textureffekte mit Bump und Normal Mapping wiederum ließen Oberfläche plastischer erscheinen. Kurzum: Doom 3 war ein weiterer Technikmeilenstein.

Puzzle-Shooter: Doom Reboot und Doom Eternal

In der jüngeren Vergangenheit machte id Software durch ein Reboot der Doom-Serie auf sich aufmerksam. In Sachen Gameplay passte man hier vor allem die Möglichkeiten des Doom-Slayers an: Schneller, agiler und vielseitiger sollte der Supersoldat daher kommen. Wurde das 2016 auf Basis der id Tech 5 veröffentlichte Doom noch für seine spaßigen Glory Kills gelobt, hagelte es aber auch Kritik für die auf Dauer recht monotonen Abläufe.

Das sollte sich mit dem 2020 erschienenen Doom Eternal ändern: Hier griffen die bewährte wuchtige Shooter-Dynamik und das Ressourcenmanagement nahtlos ineinander. Waren einstmals vor allem schnelle Reaktionen notwendig, um in Doom zu bestehen, kam nun eine gehörige Portion Skill dazu. Die inzwischen für das Genre typischen Multiplayer-Optionen rundeten das famose Gesamtpaket ab.

Waren Doom und Doom Eternal revolutionär? Nein, aber sie bewiesen, dass id Software mit der Zeit geht und Innovationen nicht scheut.

Was wird das nächste Kapitel?

Doom Eternal war der letzte große Hit von id Software. Diesen versorgt das Unternehmen aktuell mit zusätzlichen Inhalten und Erweiterungen. Noch im Dezember kam mit The Ancient Gods: Part One das vierte große Update mit neuem Master-Level, einem Mas-

ter-Level-Modus und jeder Menge Herausforderungen raus. In einem offenen Brief an die Community bedankte man sich zunächst für die Unterstützung in Zeiten der weltweiten Corona-Pandemie und betonte die damit verbundenen Umstellung auf Home-Office-Betrieb. Zugleich bestätigte id Software aber auch, dass man an der Finalisierung von The Ancient Gods: Part 2 und damit auch am Ende dieser Geschichte arbeitet.

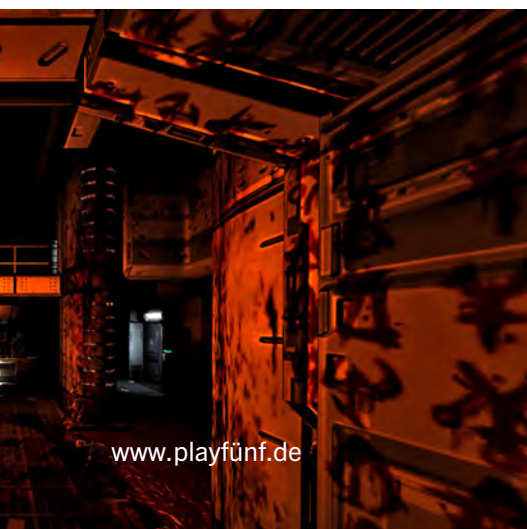
Interessanter sind allerdings die Gerüchte, die in den vergangenen Monaten im Netz umhergeisternten. So arbeitet das Unternehmen anscheinend an einem brutalen VR-Spiel, das unter dem Namen „Project 2021A“ eine Alterseinstufung in Australien erhielt und auch über Online-Optionen verfügen soll. Hierbei könnte es sich natürlich um eine VR-Variante von Doom Eternal handeln oder aber auch um ein komplett neues Spiel.

Ob hier das nächste große Kapitel der id-Software-Saga aufgeschla-

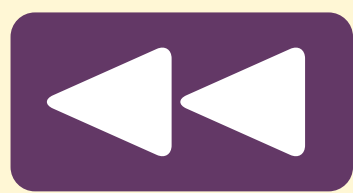
gen oder vielleicht doch nur eine weitere Seite umgeblättert wird, muss sich zeigen. Auch wenn die vier kreativen Köpfe von damals, also John Romero, John Carmack, Adrian Carmack und Tom Hall, schon lange aus dem Unternehmen ausgeschieden sind, so ist ihre früh festgelegte Handschrift bis heute spürbar.

Das bestätigte auch John Carmack selbst: „Rückblickend hätten einige Entscheidungen in der Vergangenheit besser ausfallen können. Aber ich bin stolz auf das, was id Software erreicht hat und glücklich darüber, dass das aktuelle Team dieses Erbe weiterführt.“ Id Software wird nach der Übernahme durch Microsoft also hoffentlich genau dort weitermachen dürfen, wo man die Reise einst 1991 begann: Bei knallharter, technisch ausgereifter, wegweisender Action, die Spieler und Hardware gleichermaßen an ihre Grenzen bringen wird.

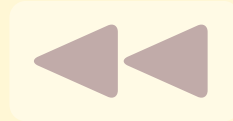
OLAF BLEICH, BENEDIKT PLASS-FLECKENKÄMPFER
& SASCHA LOHMÜLLER



Ein ganz neues Spielgefühl: Mit Quake (1996) wagte id Software den Sprung in die „echte“ dritte Dimension. Schließlich lösten aus heutiger Sicht etwas kantige Polygonmodelle die etablierten 2D-Sprites ab. (Bild: Moby Games)



re-play



Spielspaß über den Release hinaus:

Wir kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Test durch Patches & DLCs weiterentwickelt haben, und werfen einen erneuten Blick darauf.

Marvel's Avengers

Die Erwartungen an das Action-Adventure der Marke Marvel waren groß, doch schon kurz nach Release kam es zur Bruchlandung der Sonderklasse. Der kostenlose Sprung auf Next-Gen und eine Story rund um Hawkeye sollen die Situation retten. Klappt das?

ACTION-ADVENTURE | Comic-Gigant Marvel, das Zuhause ikonischer Superhelden wie Spider-Man, Black Panther, der Fantastischen Vier oder Captain Marvel, bleibt auch weiterhin eine der erfolgreichsten Instanzen der weltweiten Unterhaltungslandschaft – ob mit oder ohne Corona! Die anhaltende Covid-Pandemie zerstörte zwar die vielen Kino-Pläne von Mastermind

Kevin Feige, dank der erfolgreichen Streaming-Serien WandaVision und Falcon and the Winter Soldier – ebenfalls im Marvel Cinematic Universe angesiedelt – bleiben Erfolge und Rekorde aber nicht aus. Darüber hinaus mausert sich das ehrwürdige Unternehmen mit über 100 Millionen Streaming-Abonnenten bei Disney+ zum größten Gewinner von Netflix.

Man könnte meinen, durch den eindrucksvollen Erfolg der letzten Jahre, die vielen unzähligen Comic-Geschichten seit 1939 und das kreative und abwechslungsreiche Universum ist es ein Kinderspiel, sich ebenso in der Gaming-Welt als „Big Player“ zu etablieren – tja, falsch gedacht. Zwar gilt das 2018 von Insomniac Games entwickelte Spider-Man als eines der

besten Superheldenspiele aller Zeiten und war eines der erfolgreichsten Spiele der PS4-Ära, ähnliche Marvel-Hits sucht man in den letzten Jahren aber vergeblich. Das sollte sich mit dem von Square Enix und Crystal Dynamics entwickelten Marvel's Avengers ändern. Die eigentlich gelungene Geschichte rund um die Teenagerin Kamala Khan und die zerstrittenen Aven-

Clint soll die Lage retten?! Nach dem Millionendebakel versucht das Team mit Avengers-Mitglied Hawkeye, dem Spiel neues Leben einzuhauchen – gewagt.





Keinerlei Epik: Die Kampagne rund um Oberfiesling M.O.D.O.K. ist die große Stärke des Action-Adventures, die tritt aber im DLC stark in den Hintergrund – schade.



Überraschend unterschiedlich: Wer sich Sorgen macht, Hawkeye und Kate Bishop sind sich auf dem Schlachtfeld zu ähnlich, den können wir beruhigen.

gers scheiterte jedoch und entpuppte sich früh als teurer Million-Flop für Square Enix.

Nun, einige Monate nach der Veröffentlichung im August 2020, soll sich die Lage aber endlich bessern. Crystal Dynamics möchte dem Superhelden-Blockbuster mithilfe eines kostenlosen Sprungs auf die neuen Konsolen und dem ebenso für lau erhältlichen DLC „Operation Hawkeye: Future Imperfect“ frisches Leben einhauchen. Wer hätte gedacht, dass die Avengers, bestehend aus Legenden wie Steve Rogers und Tony Stark, tatsächlich einmal auf die Hilfe von Clint Barton angewiesen sind? Sind wir mal realistisch: Ab-so-lut niemand. Inwieweit es Hawkeye und Crystal Dynamics gelingt, dem Superhelden-Epos aus der Patsche zu helfen, klären wir in unserem Replay-Artikel.

Hilf uns, Hawkeye!

Das ambitionierte Großprojekt Marvel's Avengers von Tomb-Raider-Entwickler Crystal Dynamics, welches im Januar 2017 angekündigt wurde, kreierte einen ordentlichen Hype und gab Superhelden-Fans Hoffnung auf jede Menge actionlastige Spielstunden im Marvel Universum. Kurz nach dem Release im August 2020

kam es aber zu einer desaströsen Bruchlandung, die für viel Spott im Netz sorgte. Ein viel zu seichtes Kampfsystem, wenig Abwechslung im Helden-Alltag, langweilige und leere Umgebungen und eine Vielzahl an technischen Problemen ließen Marvel's Avengers überraschend schnell wieder von der Bildfläche verschwinden – fast, als hätte jemand geschnipst.

Dass sich ein Service-Titel selbst nach einem verhunzten Start noch mit cleveren Verbesserungen, viel Arbeit und frischem Content retten kann, zeigen prominente Beispiele wie Sea of Thieves oder Rainbow Six: Siege. Es ist natürlich klar, dass Marvel's Avengers einen ähnlich erfolgreichen Weg einschlagen möchte. Im Dezember 2020 gab es den ersten Startschuss dieses Unterfangens in Form eines kostenfreien Updates mitsamt nagelneuer Spielfigur: Kate Bishop, auch bekannt als Schülerin von Hawkeye. Ein solider Zusatzinhalt, doch nichts, was den Blockbuster aus der Vergessenheit hievte. Die Hoffnungen liegen also klar auf den Schultern von Hawkeye und dem zweiten DLC, Operation Hawkeye: Future Imperfect.

Neben der ca. zweistündigen Handlung dürfen sich Fans auf

Hawkeye als neue Spielfigur freuen. Wer jetzt Angst hat, Hawkeye würde sich nur gering oder gar nicht von Kate Bishop unterscheiden – schließlich handelt es sich um zwei ähnlich kampferprobte Figuren, die am liebsten zum Bogen greifen –, den können wir beruhigen. Während Kate stark auf ihre Teleportationsfähigkeiten und einen sehr agilen Kampfstil setzt, präsentiert sich Clint mit einer befriedigenden Mischung aus spaßigen Fern- und Nahkampfelementen. Zusätzlich schmückt sich die neue Spielfigur mit vielen spannenden Fähigkeiten, wie zum Beispiel drei verschiedenen Pfeilarten, die strategisch interessant verwendet werden können, einem Schwert und diversen Sprengpfeilen, die nach Belieben aktiviert werden können. Darüber hinaus gibt es jede Menge interessante Fertigkeiten, manche müssen erst freigeschaltet werden, andere stehen uns bereits zu Beginn zur Verfügung. Clint kann beispielsweise einen Heilpfeil in einem vorbestimmten Bereich abfeuern, der Mitglieder mit kostbaren Lebenspunkten beschenkt.

Wie spaßig sich Hawkeye in den wilden Kämpfen von Marvel's Avengers steuert, hat uns tatsächlich überrascht. Auch die Tatsache,

wie mächtig Clint sich im Vergleich zu anderen Spielfiguren anfühlt. Es würde uns nicht wundern (und wäre zu empfehlen), wenn Crystal Dynamics da noch einmal etwas nachbessert, um die Kampfkraft des Bogenmeisters etwas mehr an den Rest der Gruppe anzupassen. Doch so gelungen sich Hawkeye spielt, so misslungen ist ein Großteil der kostenfreien Erweiterung. Allen voran die öde Geschichte, die sich mit den exakt selben Problemen schmückt, wie es schon beim Original-Spiel der Fall war.

Die Zukunft ist tatsächlich düster und karg

Die Geschichte der Erweiterung fokussiert sich auf die postapokalyptische Zukunftsvision des Marvel-Universums, erstmals durch den Auftritt einer alternativen Wolverine-Version namens „Old Man Logan“ von Comic-Legende Mark Millar etabliert. Weltweite Berühmtheit erlang Old Man Logan jedoch erst durch die Verfilmung von James Mangold aus dem Jahre 2017. Das Böse hat ein für alle Mal gesiegt und viele der ikonischen Superhelden sind bereits verstorben. Einer der wenigen Überlebenden ist der alte Einsiedler Clint Barton, der seit vielen Jahren alleine durch die Gebiete des Ödlands streift.



Lieblingswaffe Bogen: Die junge Kate Bishop, Schülerin von Clint, wurde bereits im Dezember 2020 zum Spielinhalt hinzugefügt. Nun gibt es auch Clint als Spielfigur.



Das ewige Mysterium Fury: Egal ob in den Filmen, Comics oder Spielen, es gibt kaum einen Charakter, der so oft von der Bildfläche verschwindet wie Nick Fury.



Familie geht anders: Eine besondere Stärke der Marvel-Helden sind die spannenden Beziehungen und Gespräche, die bleiben im DLC aber auffällig blass.

Zu Beginn erforscht Hawkeye die Überreste der im Hauptspiel als Antagonist etablierten Firma A.I.M. und folgt außerdem den mysteriösen Spuren von S.H.I.E.L.D.-Chef Nick Fury. Auf dem Papier klingt das recht spannend, in den virtuellen Gefilden des Superhelden-Epos könnte das aber kaum trockener umgesetzt sein. Das Ödland kommt jedem, der das Hauptspiel gespielt hat, nämlich erschreckend bekannt vor. Trotz der zerstörten Lande, den vielen Überresten der längst verstorbenen Zivilisation und der in Orange gehaltenen Farbgebung, erinnert das Gebiet stark an die bekannten Utah-Badlands.

Darüber hinaus gibt es keine neuen Ansätze oder frische Ideen, die Spielwelt mit mehr Le-

ben zu füllen. Man kämpft sich durch A.I.M.-Horden, sammelt Fragmente, findet Truhen mit öder Ausrüstung und generell ist es quasi unmöglich, auch nur einen Funken Spannung zu erhaschen. Coole Kostüme wie das „Ronin-Outfit“, die Fans aus den Comics kennen, gibt es natürlich, die sind aber nur schwer freizuspielen und gesellen sich zu jenem Content, den man leichter mit ein paar Echtgeld-Scheinen freischalten kann.

Neben der Postapokalypse gibt es auch Spielabschnitte in der Gegenwart. Hier übernehmen wir die Rolle des jungen Clint Barton. Das heißt übersetzt, neben der abgeschwächten Wiederverwertung im Ödland gibt es jede Menge bekannte Missionsabläufe, Gebie-

te und Gegner aus dem Original-Spiel – sehr enttäuschend.

Nicht wirklich „Maestro“

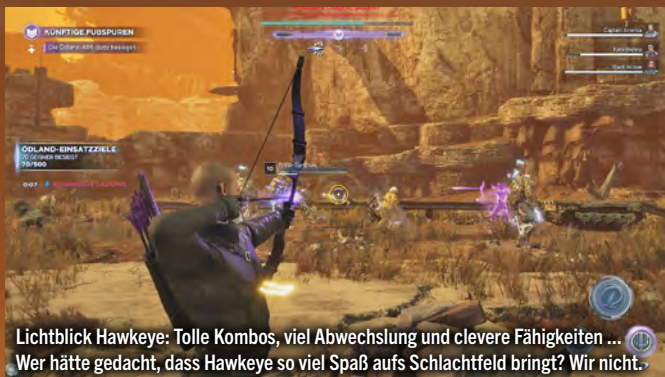
Im Verlauf der Handlung treffen wir darüber hinaus auf den Marvel-Antagonisten Maestro, eine düstere und böswertige Version des Hulks. Die Wahl des Bösewichts ergibt natürlich Sinn, wirft man einen Blick auf die Comic-Vorlage, gegen das starke Recycling-Gefühl hilft das aber nicht. Zusätzlich wird aus den neuen Figuren kaum etwas herausgeholt, die Charaktere und ihre Absichten werden kaum erklärt und bleiben über den gesamten Spielverlauf blass. Abgerundet wird die neue Geschichte mit Altbekannten wie dem Taskmaster. Ein toller Antagonist, den wir aber auch schon mehrfach

in der Kampagne rund um Kamala bezwungen haben.

Es ist wieder möglich, die Handlung mit bis zu drei Partnern zu spielen, viel zu wenige Interaktionen und uninteressante Dialoge zwischen den beliebten Figuren sorgen aber auch in diesem Bereich für wenig Spielspaß und viel monotones Abarbeiten der Aufgaben. Doch es gibt auch Dinge, die Marvel's Avengers richtig gut macht. Im Bereich der Technik hat sich Crystal Dynamics ordentlich ins Zeug gelegt.

Technisch ein wichtiger Schritt

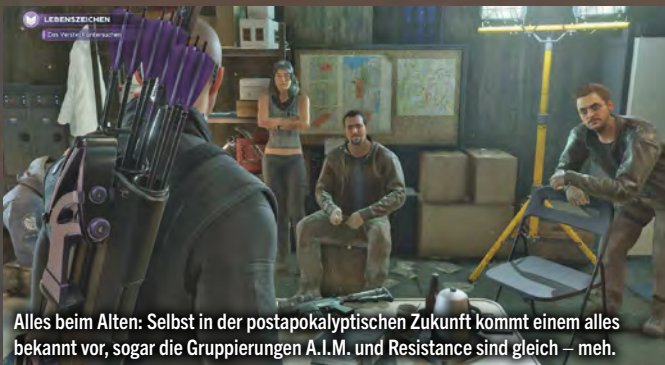
Marvel's Avengers hat zwar Momente, in denen der Superhelden-Epos eine tolle Figur macht, doch besonders die einbrechende Framerate und enorm lange



Lichtblick Hawkeye: Tolle Kombos, viel Abwechslung und clevere Fähigkeiten ... Wer hätte gedacht, dass Hawkeye so viel Spaß aufs Schlachtfeld bringt? Wir nicht.



So geht Abwechslung: Von den insgesamt neun Helden schmückt sich Hawkeye mit einem der spannendsten Fertigkeitenbäume der gesamten Crew – toll!



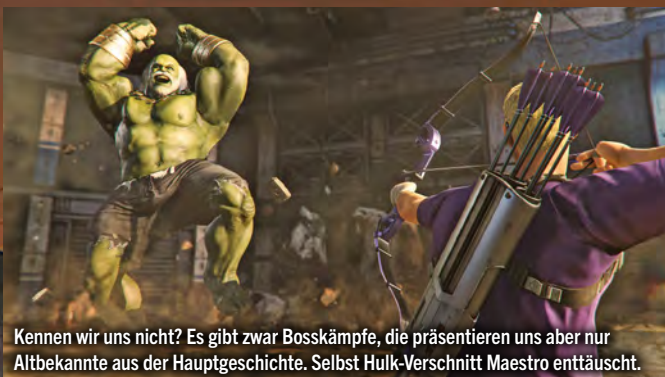
Alles beim Alten: Selbst in der postapokalyptischen Zukunft kommt einem alles bekannt vor, sogar die Gruppierungen A.I.M. und Resistance sind gleich – meh.



Bereicherung im Gruppenkampf: Hawkeye teilt nicht nur viel Schaden aus, er kann ebenso die Gruppe mit einem Heilfeil mit wichtigen Lebenspunkten versorgen.

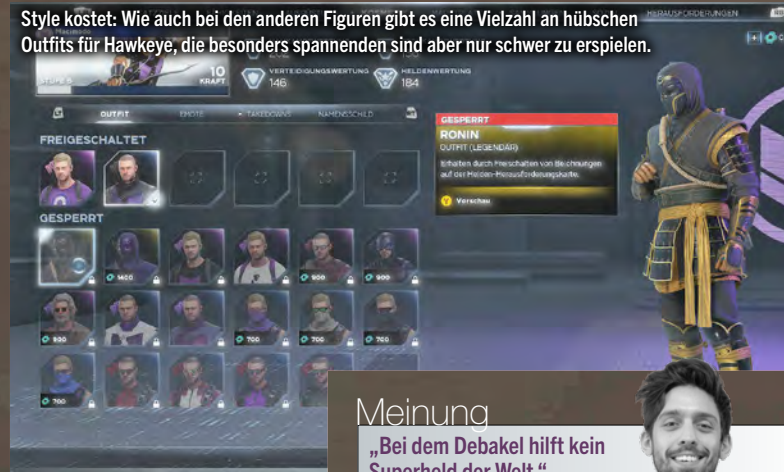
Ladezeiten sorgten für schlechte Stimmung in- und außerhalb der Chimera (dem Zuhause der Avengers). Mit dem kostenfreien Sprung auf die neuen Konsolen gibt es fortan zwei Modi, zwischen denen wir wählen dürfen. „Höchste Leistung“ bietet angepeilte 60 FPS in dynamisch skaliert 4K-Auflösung, „Höchste Qualität“ hingegen bietet nur 30 FPS, dafür aber in nativer 4K-Auflösung mit detaillierteren Objekten sowie hübscheren Schatten, Reflexionen und Effekten. Auch das große Next-Gen-Feature des Dualsense-Controllers der PS5, haptisches Feedback, findet Einzug. Besonders das Spielgefühl beim Bogenschießen mit Clint und Kate profitiert hiervon, eine ähnlich eindrucksvolle Spielerfahrung

wie etwa in Astro's Playroom sollte man aber nicht erwarten. Die Ladezeiten können sich ebenso sehen lassen. Musste man bei der Last-Gen-Fassung noch oftmals länger als eine Minute auf einen Missionsstart warten, geht das jetzt meist innerhalb von Sekunden. Wer eine PS5 besitzt, jedoch mit Freunden spielen möchte, die noch nicht in den Genuss der neuen Playstation-Konsole gekommen sind, der kann sich über Cross-Gen-Matchmaking freuen. Räumliches Audio, ebenfalls ein Feature der PS5, ist ebenso in Marvel's Avengers verfügbar. Technisch hat Crystal Dynamics also einiges richtig gemacht mit der neuen Next-Gen-Version der Superheldensause – nur leider nicht darüber hinaus.



Kennen wir uns nicht? Es gibt zwar Bosskämpfe, die präsentieren uns aber nur Altbekannte aus der Hauptgeschichte. Selbst Hulk-Verschnitt Maestro enttäuscht.

Style kostet: Wie auch bei den anderen Figuren gibt es eine Vielzahl an hübschen Outfits für Hawkeye, die besonders spannenden sind aber nur schwer zu erspielen.



Meinung

„Bei dem Debakel hilft kein Superheld der Welt.“

Maci Naeem Cheema Redakteur

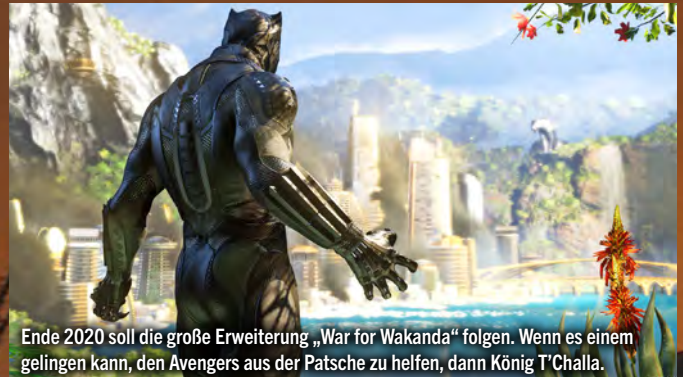
Bleibt zu sagen: Die neue Story-Erweiterung fällt mit gerade einmal zwei Stunden ziemlich kurz aus, viel schlimmer ist aber, dass es selbst bei solch einer geringen Spielzeit Crystal Dynamics nicht gelingt, sich von den oftmals kritisierten Missionsabläufen, den langweiligen Gegnertypen oder der viel zu starken Monotonie zu lösen. Hawkeye ist zwar ein kleiner Lichtblick, alles andere leidet aber unter den exakt gleichen Problemen, wie es beim restlichen Content von Marvel's Avengers der Fall ist – tendenziell sogar noch schlimmer als in der Hauptkampagne. In der Geschichte rund um Kamala gab es wenigstens einige schöne Momente, die die Lust am Spielen angetrieben haben. Im DLC-Content ist es hingegen eine Flut an Langeweile. Natürlich sind Kapazitäten immer begrenzt und man kann keine vollkommen neue Spielerfahrung erwarten. Doch wenn das die Richtung ist, mit der man den Avengers aus der Patsche helfen will, dann gibt es keinen Superhelden der Welt, der das noch retten kann – nicht einmal Fan-Liebling Black Panther.

MACI NAEEM CHEEMA

Ich bin echt ein großer Marvel-Fan (seit ich denken kann!), doch wenn das die Strategie ist, mit der man das Action-Adventure im Hause Crystal Dynamics nach dem Millionendebakel noch retten möchte, dann hilft kein Superheld der Welt dem Studio aus der Patsche. Die kostenfreie Erweiterung Operation Hawkeye: Future Imperfect ist uninspiriert, öde, monoton und enttäuschend. Marvel's Avengers war zum Start natürlich kein großartiges Spiel, doch die eigentlich recht spannende Geschichte, die tolle Heldin Kamala Khan und eine coole Umsetzung diverser Comic-Vorlagen gab mir die Hoffnung, man würde mit interessantem Post-Launch-Content das Spiel über die Hauptkampagne hinaus zu einem tollen Spiel machen. Die Hoffnung stirbt leider immer mehr und mehr. Es gibt keine frischen Ideen im Missionsablauf, Stärken des Original-Titels sind kaum mehr zu finden und die immergleichen Gegner und Aktivitäten führen zu einem Spielgefühl, welches sich mehr wie monotone und deprimierende Arbeit anfühlt... Im Verlauf des Jahres soll mit der Erweiterung „War for Wakanda“, logischerweise fokussiert auf Fan-Liebling Black Panther, weiterer Content folgen. Doch wenn der ebenso uninspiriert zusammengeschustert wurde, dann kann man die Reise der ikonischen Avengers schon jetzt aus dem Spielplan für 2021 streichen – sehr schade.

Infos

TERMIN	14. August 2020
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 30 Euro
HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	Crystal Dynamics



Ende 2020 soll die große Erweiterung „War for Wakanda“ folgen. Wenn es einem gelingen kann, den Avengers aus der Patsche zu helfen, dann König T'Challa.

Der Preis der Spiele

Videospiele als Wertanlage

Für unsere Eltern waren es Briefmarken und Münzen, die sie zum Sammeln animierten. Heute sind es zunehmend alte Computer- und Videospiele, die immer begehrter werden. Handelt es sich um einen kurzfristigen Trend oder könnte man mit dem Sammeln wertvoller Games womöglich seine Rente sichern? Unser Report klärt auf.



Das harmlose Puzzlespiel Solomon's Key 2 (in den USA als Fire 'N Ice bekannt) ist extrem teuer, jedoch seit kurzem Teil der Nintendo-Switch-Online-Bibliothek und ganz legal für alle Mitglieder des Abo-Services verfügbar. (Quelle: Tecmo / Medienagentur plassma)

REPORT | Wer in den 1990er-Jahren aufwuchs, dem stand eine große Auswahl an Modulen für Sega Mega Drive und Super Nintendo zur Verfügung. Selbst gewöhnliche Läden wie Karstadt, Fuhr oder Kerber führten ein stattliches Sortiment, das regelmäßig ausgedünnt wurde. Sprich: Es landeten Spiele in der „Ramschkiste“. Dort kosteten sie anstatt 100 bis 140 D-Mark gerne mal 70, 40 oder gar 20 Mark. Zur Orientierung für Spätgeborene: Ihr müsst diese Beträge halbieren, um einen ungefähren Euro-Vergleichswert zu erhalten. Wir reden wohlge-

merkt nicht von alten Sportspielen, die aufgrund ihrer jährlichen Neuauflagen dramatisch an Wert verlieren. Gemeint sind ein Hagane (1994) für 50 Mark, ein Demon's Crest (1994) für 40 Mark oder ein Keio Flying Squadron (1993) für 30 Mark, allesamt mit Verpackung und Anleitung. Heute sind diese Sachen äußerst begehrt und erzeugen Preise um die 200 bis 400 Euro.

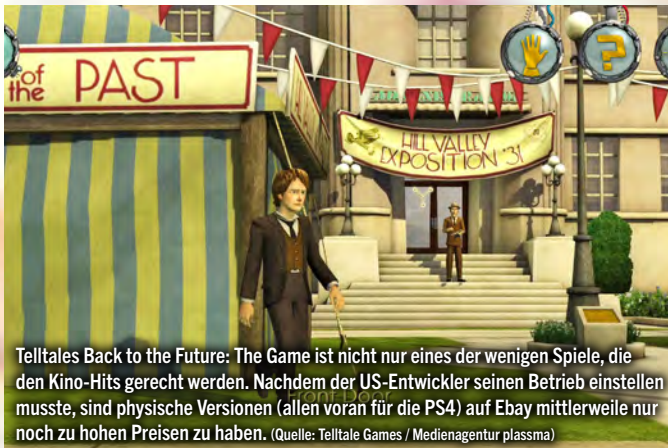
Vom ungeliebten Entlein zum teuren Schwan

Da stellt sich die Frage: Wann und warum werden Spiele wertvoll?

Die Antwort ist eigentlich simpel: Je niedriger die Produktionsauflage, desto höher die Chance einer langfristigen Wertsteigerung. Dies passiert beispielsweise bei obskuren Spielen mit ungewöhnlichen Konzepten, wie dem Kult-Rollenspiel Earthbound (1994) für Super Nintendo oder dem total irren LSD: Dream Emulator (1998) für die erste Playstation. Ähnlich kostspielig werden Nischentitel mit einer fanatischen Fanbasis, allen voran Shoot 'em Ups à la R-Type 3 (1993) oder Radiant Silvergun (1998).

Gleichermaßen prädestiniert für langfristig hohe Preise sind technisch erstklassige Titel, die kurz vor Ende einer Hardware-Generation erscheinen. Zum Release ist das Interesse eher gering, weil viele ihr Geld erstmal für die nächste Konsole reservieren. Erst im Laufe der Jahre erlangen solche Spätstarter an Beliebtheit – und irgendwann übersteigt die Nachfrage das Angebot.

Eines der besten Beispiele hierfür ist Rendering Ranger (1995), eines der teuersten Super-Nintendo-Module überhaupt. Kein Wun-



Telltale's Back to the Future: The Game ist nicht nur eines der wenigen Spiele, die den Kino-Hits gerecht werden. Nachdem der US-Entwickler seinen Betrieb einstellen musste, sind physische Versionen (allen voran für die PS4) auf Ebay mittlerweile nur noch zu hohen Preisen zu haben. (Quelle: Telltale Games / Medienagentur plassma)

der: Je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenkt, wurden davon nur 7.500 bis 10.000 Exemplare produziert. Es erschien ausschließlich in Japan, obwohl es vom Deutschen Manfred „Turrican“ Trenz programmiert wurde und rasch Kultstatus unter den Liebhabern von Run&Guns erlangte. Wer es heute mitsamt Verpackung für unter 1.000 Dollar findet, der sollte sofort zuschlagen. Realistischer ist nämlich das Doppelte!

Solche Beispiele werden nur noch von Modulen getoppt, die für Demotionen oder Wettbewerbe gedacht waren. Darunter zählt beispielsweise die berühmte NES-Cartridge von Nintendo World Championship 1990, die Verkäufern bereits fünfstelligen Auktionsbeträge einbrachte. Solche Exoten sind jedoch ausschließlich für Hardcore-Sammler von Belang, weil sie nur ein paar ausgewählte Levels der Originalen und spielerisch betrachtet rein gar nichts Neues beinhalten.

Demzufolge sollte klar sein, dass manchem Sammler die Qualität eines Spiels völlig egal ist –

Hauptsache, es ist selten! Ansonsten würden Rohrkrepierer wie die Zelda-Spiele für Philips CD-i keinen Cent wert sein, und niemand hätte Interesse an dem mittelmäßigen Tetris für Mega Drive, von dem angeblich nur zehn Exemplare existieren.

Überhaupt gibt es viele Perlen für Super Nintendo und Mega Drive, nach denen sich der Retro-Liebhaber von heute die Finger leckt. Das Gemeine: In den 90ern waren Videospiele eine belächelte Randerscheinung, die der Mainstream nicht ernst nahm – insbesondere hier in Europa. Nehmt noch die Tatsache hinzu, dass viele Käufer nichts ahnend Verpackung und Anleitung in den Mülleimer warfen, und ihr merkt schnell: Es gibt immer mehr Sammler, die auf ein immer kleiner werdendes Kontingent zugreifen müssen. Wer würde schließlich solche alten Spiele heute nochmal neu produzieren? Nun, so verrückt das auch klingt: Genau das passiert inzwischen!

Hersteller wie Limited Run Games oder iam8Bit verkaufen in der Tat alte Spiele in neuem Ge-

Nahezu jeder Teil der niedlichen Cotton-Shoot-'em-Up-Serie ist unter Sammlern begehrt. Hier im Bild sieht ihr die Arcade-Emulation für die Minikonsole Astro City: Sie ist bislang nur in Japan erschienen und dürfte im Laufe der Jahre preislich durch die Decke gehen. (Quelle: Success / Medienagentur plassma)



wand, beispielsweise Street Fighter 2 für Super Nintendo, Aladdin für Mega Drive oder diverse Star Wars-Titel für PC, Game Boy sowie NES. Besonders lukrativ wird die Idee bei richtig seltenen und gleichzeitig begehrten Games wie Maijyuuu: Das Action-Jump&Run erschien 1995 nur in Japan für das Super Famicom und erlangte erst gut ein Jahrzehnt später an Aufmerksamkeit. Dank bunter Grafik und abgefahrenem Horror-Setting avancierte es schnell zu einem Geheimtipp, den jeder SNES-Fan haben musste.

Entsprechend schossen die Preise bei Ebay in die Höhe und landeten im vierstelligen Bereich, sofern Anleitung und Verpackung mit dabei waren. 2018 geschah jedoch ein kleines Wunder: Unter dem Label Columbus Circle erschien eine offizielle Neuauflage, die für faire 5580 Yen (umgerechnet um die 40 bis 45 Euro) verkauft wurde. Interessanterweise hat dies den Wert der Originalauflage kaum gemindert, womit alle Beteiligten zufrieden waren: die Sammler, die ihr teures Exemplar in Ehren halten,

und die Neukunden, die einfach nur das Spiel erleben möchten.

Limitierte Sammlerfreuden

Solche Neuveröffentlichungen von alten Spielen sind im Kommen, aber bislang noch eine Randerscheinung. Schließlich sind Unternehmen wie Limited Run Games, Strictly Limited Games oder Super Rare Games vorrangig damit beschäftigt, physische Editionen beliebter Indie-Hits zu produzieren

Die Idee dahinter klingt nobel: Aufgrund der zunehmenden Digitalisierung sorgen sich Sammler, ob moderne Spiele in 30 Jahren überhaupt noch spielbar sind. Wer weiß denn schon, ob Steam noch funktioniert oder man über seine alte Playstation 3 Zugriff zu den Sony-Servern hat, um sich seine Spiele erneut herunterladen zu können? Sogar der eine oder andere Triple-A-Titel könnte seinen Dienst verweigern, falls er ohne Day-One-Patch nicht vernünftig läuft.

Limited Run Games möchte jedenfalls unsere Ängste nehmen und verkauft deshalb Spiele wie „früher“: In final gepatchter Form



In Ignition Factor löscht ihr mit einem Feuerwehrmann brennende Hochhäuser: Was damals zu skurril war, um große Käuferschichten zu generieren, ist heute für Sammler von einmaligen Spieleperlen umso mehr ein Grund, zuzuschlagen. (Quelle: Jaleco / Medienagentur plassma)



JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle ist ein knallbuntes Beat 'em Up, das auf dem japanischen Manga JoJo Bizarre basiert. Die PAL-Version zählt zu den wenigen Playstation-3-Titeln, für die ihr bereits heute einen relativ hohen Preis zahlen müsst. (Quelle: CyberConnect2 / Medienagentur plassma)



Keine andere Konsole hat so viele und so geniale Shoot 'em Ups hervorgebracht wie das Mega Drive. Leider ist kaum noch eines davon zum Schnäppchenpreis erhältlich, was natürlich auch für das grandiose Musha Aleste gilt. (Quelle: Compile / Medienagentur plassma)

auf CD/DVD (PC), Blu-ray (PS4) oder Cartridge (Vita, Nintendo Switch). Allerdings hat die Sache einen Haken, was bereits im Namen der Firma steckt: Es handelt sich um limitierte Auflagen.

In den Anfangsjahren beschränkte sich Limited Run Games bei jedem Titel auf eine vorgegebene Stückzahl von ein paar tausend Exemplaren. Diese waren – je nach Beliebtheit des Spiels – innerhalb von wenigen Tagen bis ein paar Sekunden (!) komplett ausverkauft. Das jüngste Beispiel für ein solches Drama ist Papers, Please für Playstation Vita. Der Verkauf wurde wie gewohnt zu zwei verschiedenen Uhrzeiten frei gegeben – und wir können leider aus eigener Erfahrung bestätigen, dass selbst eine direkt auf die Sekunde genau erfolgte Bestellung nicht zwingend zu einem erfolgreichen Kauf führte.

Aktuell ist Papers, Please nur über Scalper auf Ebay erhältlich, die sofort das Dreifache des ursprünglichen Preises verlangten. Allerdings fällt auf, dass seither keine Wertsteigerung mehr stattfand. Sprich: Obwohl das Spiel sehr be-

geht und nur für einen sehr kurzen Zeitraum erhältlich war, stagniert der Preis. Deshalb ist es schwer zu sagen, wie wertvoll Papers, Please langfristig sein wird.

Von wenigen Ausnahmen abgesehen, ist der Service von Limited Run Games zum Glück breiter geworden und es steht Kunden meist ein Zeitfenster von vier Wochen zur Verfügung, innerhalb derer so viele Vorbestellungen wie gewünscht erfolgen. Trotzdem wandern die Spiele immer noch direkt nach Beendigung der Aktion auf Ebay, natürlich mit einem deutlich gestiegenen Preis. Entsprechend bleibt die Kritik, dass hier eine künstliche Wertanlage geschaffen wird.

Ungeachtet dessen stellen diese Versionen einen starken Kontrast zur digitalen Vermarktung dar, die seit Jahren dominiert. Der Erfolg von Limited Run Games beweist, dass trotz aller entgegengesetzter Trends ein Markt für physische Spiele vorhanden ist.

Auf die Schachteln kommt es an

Ein weiterer Faktor für die Wertsteigerung ist der Beliebtheitsgrad

Panzer Dragoon Saga ist eines der besten Spiele fürs Sega Saturn und wurde niemals für ein anderes System umgesetzt. Wer es also spielen möchte (ohne die Tücken einer Emulation, versteht sich), der kommt um ein Original nicht herum – das selbst lose mit über 200 Euro zu Buche schlägt. (Quelle: Team Andromeda / Medienagentur plassma)



der benötigten Hardware. Alte PC-Spiele sind beispielsweise deutlich günstiger, denn im Vergleich zu Konsolenspielen fällt ein großes Problem weg: Man kann die meisten Computerspiele-Klassiker auch heute über Steam oder GOG ohne Einschränkungen spielen.

Das Sammeln von PC-Spielen hat also nur dann Sinn, wenn man auf die großen Originalschachteln und gedruckte Anleitungen steht. Nahezu komplett wertlos sind indes neuere Titel, die in einer mickrigen DVD-Packung ausgeliefert und nach Nutzung des Steam-Keys nicht mehr weitergereicht werden können. Dann darf man froh sein, wenn das Exemplar noch einen Euro einbringt.

Auch bei Playstation 3 und 4 sowie Xbox 360 und Xbox One sind ein Großteil der erhältlichen Spiele preisgünstiger als zum Release. Das liegt schlicht daran, dass diese Konsolen recht jung sind, noch kein Retro-Interesse entfacht haben und viele Spiele in einer stattlichen Auflage produziert wurden. Wirklich teuer sind allenfalls dicke Sammlereditionen wie jene von

The Last Guardian (2016), God of War (2018) oder Sekiro (2019) – allerdings haben auch diese bereits zum Erscheinungstag viel Geld abgeknöpft.

Ganz anders sieht es bei allem aus, auf dem Nintendo steht: Die Spiele der Japaner steigen im Preis schön sanft nach oben, was beispielsweise Webseiten wie Price Charting katalogisieren. Die gleiche Quelle deutet im Übrigen einen aktuellen Trend an, demnach seit gut einem Jahr Klassiker für die erste Playstation signifikant an Wert zu gewinnen scheinen.

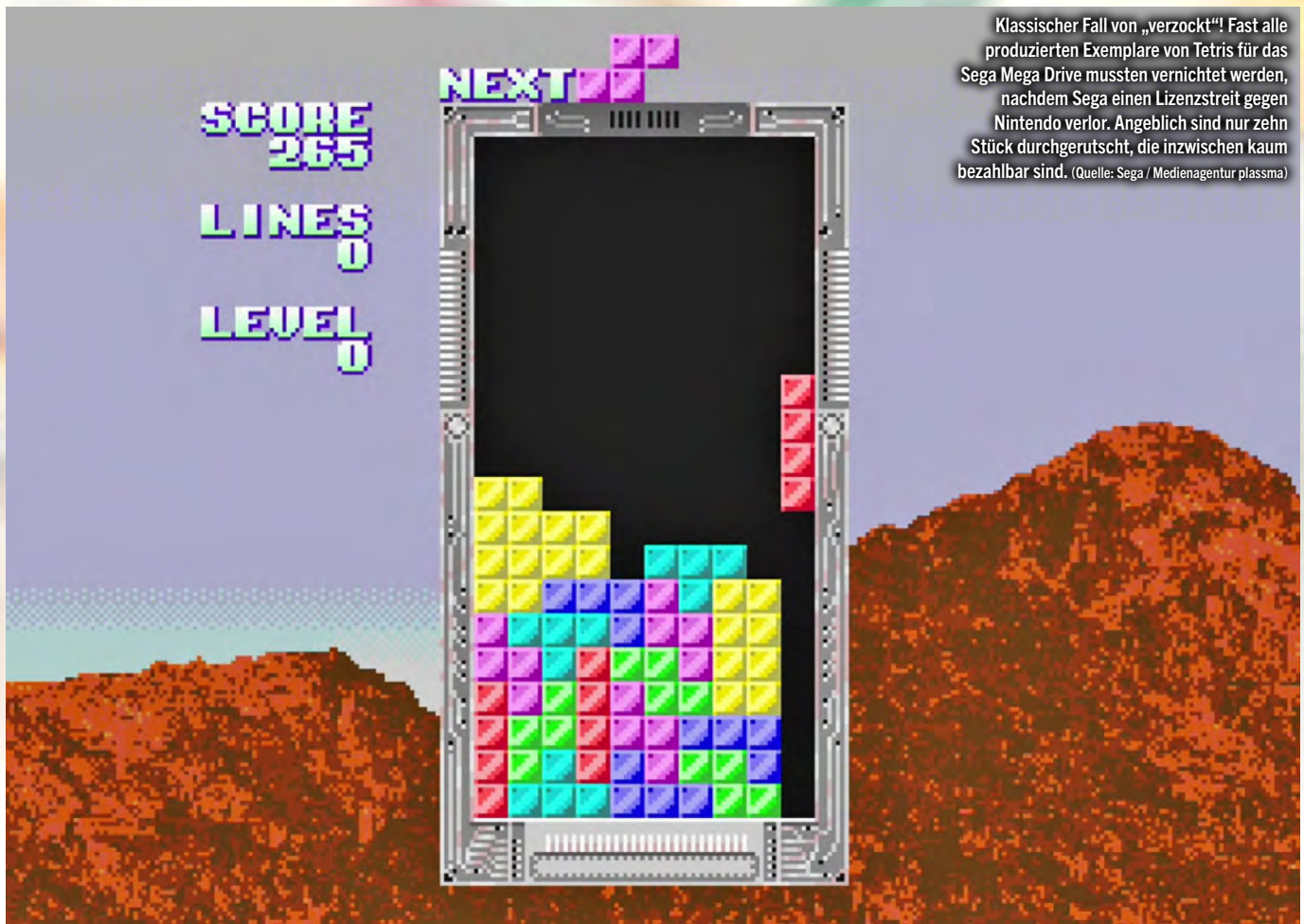
Trotzdem müssen wir warnen: Die Daten, die Websites wie Price Charting sammelt, sind alles andere als vollständig und wasserdicht. In der Regel beziehen sich die berechneten Werte für lose Module, komplette Spiele oder eingeschweißte Exemplare auf abgelaufene Ebay-Auktionen, bei denen tatsächlich ein Kauf stattgefunden hat. Das hat jedoch bei vielen Titeln rein statistisch gesehen wenig Aussagekraft, weil von ihnen nur eine Handvoll abgeschlossener Auktionen existieren. Deshalb sehen ei-



Es gibt nicht viele seltene und gleichzeitig gute Titel für die Nintendo Wii, doch das künstlerisch wertvolle Der Schattenläufer gehört allemal dazu. (Quelle: Hudson Soft / Medienagentur plassma)



Der Sandwurm ist genauso riesig wie die Preise, die ihr für ein Originalmodul von Hageane hinblättern müsst. (Quelle: CAProduction / Medienagentur plassma)



Klassischer Fall von „verzockt“! Fast alle produzierten Exemplare von Tetris für das Sega Mega Drive mussten vernichtet werden, nachdem Sega einen Lizenzstreit gegen Nintendo verlor. Angeblich sind nur zehn Stück durchgerutscht, die inzwischen kaum bezahlbar sind. (Quelle: Sega / Medienagentur plassma)

nige Graphen, die die Preisentwicklung der letzten Jahre darstellen, wie ein Sägeblatt anstatt einer stetig ansteigenden Kurve aus.

Die Unstetigkeit der Preise

Der Blick auf Ebay offenbart bei genauerem Hinsehen weitere Nachteile. Es gibt jedenfalls immer wieder auffällige Ausreißer nach oben, laut denen plötzlich der Wert eines Titels stark angestiegen ist. Doch wie aussagekräftig sind solch Einzelfälle? Haben sich zwei sture Sammler zur gleichen Zeit getroffen und gegenseitig in die Höhe getrieben? Haben irgendwelche Trolle geboten, die eigentlich kein Interesse an dem Spiel hatten? Oder hat gar ein Freund des Verkäufers im Hintergrund fleißig mitgeboten?

Es kommt noch ein weiterer Faktor hinzu, der für besonders viel Unsicherheit sorgen kann: Ist das Modul überhaupt ein Original oder eine Reproduktion? Heutzutage gibt es keine Garantie für Authentizität, jedenfalls nicht, bis das ersteigerte Spiel eingetroffen ist.

Erst dann heißt es: Sitzt das Label korrekt? Sind die Farben richtig gedruckt? Stimmt die Platine mit einem Original überein? Letzteres erfordert weiteren Aufwand, weil ihr das Modul per Schraubenzieher öffnen müsst – hoffentlich ohne Kratzer zu verursachen.

Zugegebenermaßen ist der Markt unfairen Reproduktionen, die ihre Käufer bewusst hinter das Licht führen, sehr klein. Viele Händler kennzeichnen ihre Ware brav mit einem entsprechenden Vermerk auf dem Label, dass es sich um eine Kopie handelt. Das macht den Verkauf dieser Spiele zwar nicht legal, aber zumindest werdet ihr als Käufer nicht getäuscht.

Der Vollständigkeit halber

Wahre Sammler achten nicht nur auf den Zustand, sondern auch auf die Vollständigkeit. Kleine Knicke und Risse bei Schachtel oder Anleitung werden meist noch toleriert. Schwieriger wird es, wenn Goodies wie die Registrierungs- oder die sogenannte Spine-Karte fehlen.

Gerade diese Spine-Karten sind sehr begehrt und sorgen immer wieder dafür, dass der Preis für ein Spiel ordentlich steigt. Es handelt sich um schmale Pappstreifen, die vornehmlich japanischen Spielen im Jewelcase-Format beiliegen (also beispielsweise Playstation-CDs). Sie sind nicht direkt an der Hülle befestigt, sondern hängen lose an der Seite. Weil sie entsprechend beim Öffnen der Plastikfolie abfallen, werden sie von den Sammlern einfach plattgedrückt und in die Innenseite der Verpackung beziehungsweise vor die Anleitung geschoben.

Deshalb solltet ihr euch früh festlegen: Reichen euch die Module oder möchtet ihr zusätzlich Verpackungen, Anleitungen oder gar die besagten Goodies besitzen? Es ist jedenfalls sehr ärgerlich, wenn ihr euch für erstere Variante entscheidet und nach ein paar Dutzend bereits erstandener Hits eure Meinung ändert. Das Erlangen von losen Schachteln entpuppt sich nämlich als noch schwieriger als

einfach ein weiteres, vollständig erhaltenes Original zu ergattern.

Günstige Alternativen

Allgemein solltet ihr euch die Frage stellen: Wozu wollt ihr eigentlich alte Spiele sammeln? Möchtet ihr sie einfach im Regal stehen haben, um sie jederzeit an einem Originalgerät zocken zu können? Dann informiert euch, welche Versionen es von den gewünschten Spielen gibt. Denn nicht jede von ihnen ist gleich teuer.

Ein wunderbares Beispiel ist die Mega-Man-Serie für NES und Super Nintendo: Die meisten Teile sind sowohl in Europa, USA als auch Japan erschienen. Während die hiesigen als auch amerikanischen Versionen größtenteils sehr teuer geworden sind und vermehrt drei- anstatt zweistellige Preise veranschlagen, sind die unter dem Namen Rockman verkauften Japan-Exemplare bedeutend günstiger zu haben.

Natürlich geht es andersherum auch teurer, was sich selbst

Der wunderschöne Shooter Wild Guns ist ebenfalls heute dank Nintendo Switch Online verfügbar. Zudem hat Natsume vor ein paar Jahren eine liebevoll gemachte Neuauflage für die Playstation 4 herausgebracht. (Quelle: Natsume / Medienagentur plassma)



ein Laie denken kann. Bei Briefmarken, Münzen oder Geldscheinen ist es landläufig bekannt, dass seltenere Varianten mehr Wert haben. Solch ein Phänomen gibt es natürlich auch bei Videospielen – und der folgende Fall zeigt auf beeindruckende Weise, wie bekloppt wahre Sammler sein können.

Der teuerste Aufkleber der Welt

Das erste Sonic the Hedgehog für Sega Master System war gleichzeitig das letzte Spiel, das offiziell in Amerika verkauft wurde. Deshalb

hat Sega keine eigene Auflage für den US-Markt produzieren lassen, sondern einfach eine europäische Charge genommen. Das war deshalb problemlos möglich, weil es auf dem Master System keine Beschränkungen beim Regionnalcode gab und somit fast alle Module sowohl auf europäischen als auch US-Geräten laufen.

Weil selbst Verpackung und Anleitung absolut identisch sind, gibt es nur einen winzig kleinen Unterschied zwischen der EU- und der US-Version: Sega hat einfach einen

anderen Barcode über den alten geklebt. Wir reden hier von einem mickrigen, einfarbigen Aufkleber, der allen Ernstes den Wert eines Spiels mehr als verzehnfacht!

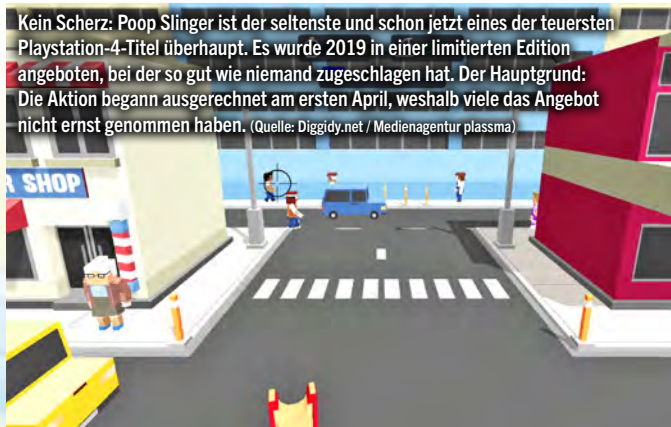
Klempner-Preise

Wir schauen uns als Nächstes den ultimativen Klassiker Super Mario Bros. an und sezieren im Detail, welche Version wie viel Euro aktuell veranschlagt. Wer einfach nur ein loses Modul zum Spielen benötigt, der ist laut aktuellen Ebay-Angeboten bereits mit zehn

bis 15 Euro dabei. Eine deutsche Version mit Verpackung und Anleitung – beide in mittelmäßigem Zustand – ging jüngst für etwas über 20 Euro an einen neuen Besitzer. Als Sofortkauf gab es zum gleichen Zeitpunkt Angebote von 30 bis 50 Euro.

Bis hierhin reden wir von sichtbar abgenutzten und gebrauchten Exemplaren. Wünscht ihr euch ein Super Mario Bros. in einem guten Zustand, dann müsst ihr mit 50 bis 100 Euro rechnen. Damit ist aber noch lange nicht Schluss: Es

Kein Scherz: Poop Slinger ist der seltenste und schon jetzt eines der teuersten Playstation-4-Titel überhaupt. Es wurde 2019 in einer limitierten Edition angeboten, bei der so gut wie niemand zugeschlagen hat. Der Hauptgrund: Die Aktion begann ausgerechnet am ersten April, weshalb viele das Angebot nicht ernst genommen haben. (Quelle: Diggidy.net / Medienagentur plassma)



Auf den ersten Blick scheint Rendering Ranger kaum etwas Besonderes zu sein – bis man feststellt, dass all die riesigen sowie zahlreichen Objekte in Höchstgeschwindigkeit und ruckelfrei über den Bildschirm huschen. Eine absolute Seltenheit auf dem Super Nintendo. (Quelle: Rainbow Arts / Medienagentur plassma)





Ginga Fukei Densetsu Sapphire galt lange Zeit als der heilige Gral unter den PC-Engine-Spielen, wurde aber inzwischen von noch selteneren Titeln wie Magical Chase oder Syd Mead's Terraforming überholt. Zudem ist Sapphire Teil der PC-Engine-Minikonsole, die Anfang letzten Jahres erschienen ist. (Quelle: CAProduction / Medienagentur plasmma)



Allein die Masse an seltenen Konami-Spielen aus der 8- und 16-Bit-Ära stellt für Sammler eine echte Herausforderung dar. Hier sieht ihr das besonders begehrte Vampire Killer fürs Mega Drive, das hierzulande unter dem schnöden Namen Castlevania vermarktet wurde. (Quelle: Konami / Medienagentur plasmma)

existiert beispielsweise eine besondere Variante von Super Mario Bros. 3, auf deren Vorderseite das Wort „Bros.“ links anstatt rechts unterhalb „Super Mario“ gedruckt ist. Diese Version veranschlagt im direkten Vergleich mehr als das Zehnfache des Preises und siedelt sich im soliden dreistelligen Bereich an – ähnlich wie der Fehldruck einer Briefmarke.

Immer noch nicht teuer genug? Dann haltet Ausschau nach einem eingeschweißten Exemplar, womit ihr euch in der Nähe der 10.000er-Marke befindet! Und vollkommen Wahnsinnige schlagen bei einem der derzeit höchsten Sofortkauf-Angebote zu, die euch 50.000 Euro bis 100.000 Dollar (ca. 85.000 Euro) ärmer machen würden!

Der Grund für diese abartigen Preise hat einen Namen: Video Game Authority oder kurz VGA genannt. Und damit kommen wir zu einem strittigen und unserer Meinung nach eher dubiosen Werkzeug, das sich bislang rund um das Sammeln von Videospielen etabliert hat.

Das Graden von Videospielen: Sinnvolle Investition oder künstliche Preistreiberei?

Alles begann mit amerikanischen Organisationen wie Comic Book Certification Service, Certified Guaranty Company oder Collectible Grading Authority, die seit der Jahrtausendwende allerlei Sammelzeugs wie Baseballkarten, Comics oder Actionfiguren „graden“ beziehungsweise einstufen. Genau genommen schickt ihr eure Ware ein, damit sie vom fachkundigen Personal beurteilt, in einer Plastikbox versiegelt und mit einem Sticker versehen wird, der den Zustand in einer Punktzahl festlegt.

Nun gibt es seit 2008 eine Unterddivision namens Video Game Authority, die im Prinzip das gleiche mit Videospielen macht. Wohlgehemerkt: VGA akzeptiert abseits von wenigen Ausnahmen nur neue und authentisch eingeschweißte Spiele, die an sich schon Horrorpreise veranschlagen.

Die Idee ist selbst unter Sammlern umstritten, und die Methodik hinterlässt in jedem Fall ungeklär-

te Fragen. Allen voran: VGA ist eine selbst ernannte Institution, die im Prinzip werten kann, wie sie möchte. Natürlich weiß sie ganz genau, dass sie es nicht übertreiben darf, um ernst genommen zu werden. Aber trotzdem: Wer legt fest, welcher Knick und welcher Kratzer für eine Abstufung bei der Punktzahl sorgen?

Die Einstufung kostet natürlich Geld, wobei abhängig von Bearbeitungsgeschwindigkeit und Größe des Spiels 60 bis 425 Dollar verlangt werden. Wer den Service häufiger nutzen möchte, der kann für 100 bis 400 Dollar eine Mitgliedschaft eingehen und erhält danach satte Rabatte.

Hinter der Idee steckt also nichts weiter als ein knallhartes Geschäftsmodell, mit einem langfristig unbekannten Ausgang. Aktuell sind VGA-gegradete Titel begehrt genug und erzielen auf Ebay in der Tat deutlich höhere Preise. Jedoch gibt es mit WATA Games bereits einen großen Konkurrenten, der ähnlich erfolgreich arbeitet, auch lose Module akzeptiert und dessen Einstufung auf den ersten Blick großzügiger ausfallen.

Und warum auch nicht, fragt sich der Zyniker: Schließlich dürfte sich ein Super Mario Bros. besser verkaufen, wenn auf dem Sticker 98 anstatt 95 Punkte stehen!

Wie gesagt: Wir sehen diese Entwicklung mit großer Skepsis, weil sie eine ultimative Gelddruckmaschine darstellt. Selbsternannte Experten urteilen nach eigenem Maß über eingeschickte Spiele, um deren Preise künstlich in die Höhe zu treiben. Und gleichwohl es laut der FAQ-Seite von VGA klare Richtlinien für die Beurteilung gibt, so ist es nicht auszuschließen, dass ein Titel mit einer leichten Delle in der Ecke mal mit 80 und mal mit 85 Punkten bewertet wird.

Unabhängig davon sind solche künstlichen Wertsteigerungen immer mit einem großen Risiko behaftet, sollte der Markt einmal zusammenbrechen. Fragt mal die Immobilienspekulanten von 2008, als es plötzlich aufgrund der Finanzkrise an Geld mangelte und alle ihre teuer gekauften Häuser verkaufen wollten ...

ANDREAS ALTENHEIMER, BENEDIKT PLASS-FLESSENKÄMPER & SASCHA LOHMÜLLER

Persönliches **Abschlusswort** des Autors

Zum Schluss möchte ich euch einen etwas kitschigen, aber völlig ernstgemeinten Ratschlag geben:

Kauft Spiele besser nicht, weil sie irgendwann einmal einen hohen Preis erzielen könnten. Der Markt dahinter fühlt sich viel zu unstetig an, ist noch viel zu neu und deshalb mit vielen Fragezeichen versehen. Überlegt euch vielmehr, welche Spiele ihr euch wünscht und in welcher Form ihr sie haben möchtet – egal, ob digital, physisch oder als Collector's Edition. Dann setzt

für euch selbst einen Preis fest, den ihr dafür ausgeben würdet ... und wartet.

Wer geduldig ist und nicht mit aller Gewalt bei jeder Gelegenheit zuschlägt, dem gelingt auch heute noch ein echtes Schnäppchen, wie das folgende Beispiel zeigt: Für das Mega Drive gibt es ein exklusives und richtig gut gemachtes Ghostbusters-Spiel. Laut Ebay müsst ihr schon für ein loses Modul 30 Euro hinlegen. Ich selbst habe trotzdem vor knapp zwei Jahren vier Mega-Drive-Klassiker mit Verpackung erworben, und zwar für 20 Euro. Darunter das

besagte Ghostbusters. Nur selten habe ich besonders hohe oder gar absurde Preise für die Spiele in meiner Sammlung bezahlt. Mir hat es einfach Freude bereitet, die Sachen zu kaufen, zu spielen und ins Regal zu stellen. Und ich drehe auch nicht durch, wenn hier mal die Anleitung einen Knick abbekommt oder dort die Verpackung aufgrund eines Wasserschadens leicht gewellt ist.

Ich halte die Spiele, so gut es geht in Ehren und ziehe ihren Wert nur aus einer Sache: dem Spaß, den sie erzeugen.

Mein erstes Mal



Bilder: Bullfrog Productions / Medienagentur plasmma

Syndicate – Der Albtraum eines jeden Verschwörungstheoretikers

Wer an Dystopien in Videospielen denkt, dem kommen vermutlich nuklear verseuchte Endzeitwelten wie in *Fallout* oder *Wasteland* in den Sinn. Peter Molyneux und sein Studio Bullfrog Productions überraschten 1993 hingegen mit einem ungewöhnlich düsteren Science-Fiction-Szenario und verpackten es in ein zynisches Action-Strategiespiel: *Syndicate*. Unser Autor hat den Klassiker zum ersten Mal gespielt.

REPORT | Der Brite Peter Molyneux und sein damaliges Studio Bullfrog Productions gehörten Anfang der 1990er-Jahre zu den beliebtesten Spielelieferanten der Branche. Nachdem sie vornehmlich mit innovativen Strategietiteln wie *Populous* (1989) oder *Powermonger* (1990) reihenweise Auszeichnungen abgesahnt hatten, kreierten sie 1993 ihr vielleicht bösartigstes Werk: *Syndicate*.

Die totale Kontrolle

Stellt euch vor, es gäbe einen hochleistungsfähigen Chip, den ihr euch implantieren könntet und der eure komplette Wahrnehmung auf den Kopf stellt. Er gaukelt euch stets eine schöne, heile Welt vor,

ihr der ihr statt Regen oder verdreckten Straßen die Sonne scheinen und Blumen blühen seht. Klingt doch toll, oder?

Natürlich birgt eine solche Technologie immense Gefahren, wobei die Entwickler von Bullfrog so ziemlich den größten Worst-Case-Fall auspacken. Ihrer Meinung nach würde ein solcher Chip von reichen Syndikaten ausgenutzt, um die Gesellschaft nach Belieben zu kontrollieren und klammheimlich die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Syndicate war und ist ein wirklich ungewöhnliches Spiel. Zumindest ist mir abseits des Nachfolgers *Syndicate Wars* (1996) kein Titel bekannt, der sowohl inhalt-

lich als auch spielerisch das gleiche Flair besitzt. Der einzige Kandidat, der von Kennern bisweilen genannt wird, ist der Indie-Titel *Tokyo 42* (2017). Allerdings spielt sich dieser trotz ähnlichem Szenario völlig anders und erinnert eher an eine isometrische Version von *Grand Theft Auto*. *Syndicate* hingegen ist ein mutiger Mix aus Action und Strategie, den ich seinerzeit allerdings trotz hoher Wertungen der Fachpresse verpasst habe.

Wobei das nicht ganz richtig ist: Ich war als großer Bullfrog-Fan besonders von der bereits erwähnten Göttersimulation *Populous*, dem Teppichflug-Simulator *Magic Carpet* (1994) sowie dem Echtzeitstrategiespiel *Dungeon Keeper*

(1997) angetan und habe mir deshalb auch *Syndicate* zum Release besorgt. Allerdings kam ich als Teenager seltsamerweise nicht mit der Spielmechanik zurecht.

Ich erinnere mich allen voran an das fummelige Scrolling, bei dem sich der Bildausschnitt automatisch bewegte, sobald der Mauscursor den Rand streifte. Diese eigentlich ebenso simple wie intuitive Benutzerführung resultierte zusammen mit dem Echtzeitfaktor in totalem Chaos, weil das Spiel ständig scrollte, ohne dass ich es wollte! Zudem verwirten mich ein paar der Strategie-Elemente von *Syndicate*. Ich verstand sie einfach nicht. Aus diesen Gründen habe ich das Spiel für vielleicht drei bis



vier Missionen ausprobiert und danach enttäuscht aufgeben.

Nun haben viele Klassiker von Bullfrog im Laufe der letzten Jahrzehnte an Faszination verloren und werden heutzutage gerne als überbewertet bezeichnet. Syndicate zählt wiederum zu den wenigen Ausnahmen, weshalb ich dem Spiel für diese Artikelreihe eine letzte Chance geben möchte und mir deshalb die digitale Verkaufsversion von GOG.com in Form von Syndicate Plus anschauere, die zusätzlich das Addon American Revolt enthält.

Weltherrschaft einmal anders

Die Prämisse des Spiels ist schnell erklärt: Ich übernehme die Leitung eines jungen Syndikats, mit dem ich der Reihe nach 50 Zonen und somit die gesamte Welt erobern soll. Dazu stehen mir zu Beginn acht Agenten zur Verfügung, die dank Kybernetik deutlich mehr auf dem Kasten haben als der durchschnittliche Zivilist und blind auf meine Kommandos hören.

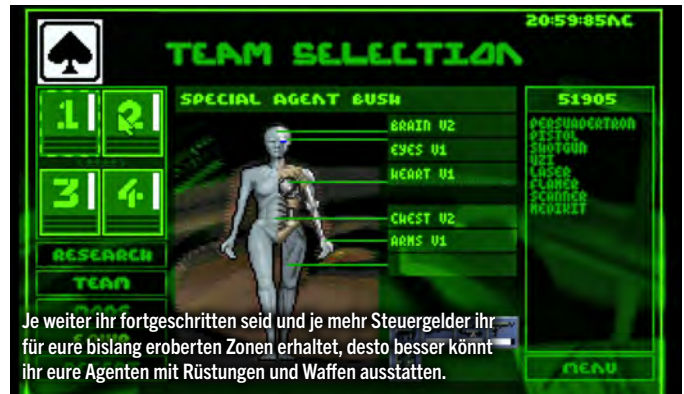
Mit fällt gleich bei den Menüs auf, dass Syndicate in einer Hinsicht hervorragend gealtert ist: bei der Benutzerführung. Wie selbstverständlich klicke ich mich durch meine Agenten, kaufe Waffen, erhöhe die Steuersätze bereits erobelter Zonen und investiere das dadurch verdiente Geld in die Forschung, um beispielsweise stärkere Armprothesen, verbesserte Gehirne oder schlagkräftigere Wummen zu entwickeln.

Um eine Zone zu erobern, muss ich einen Auftrag erfüllen – beispielsweise ein Attentat durchführen, einen Wissenschaftler entführen oder sämtliche gegnerischen Agenten bekämpfen. Die Missionsbeschreibungen sind erfreulich kurz und lassen kaum Fragen offen.

Mein erster Job klingt besonders simpel: Ein General stiehlt die Ressourcen meiner Waffenproduktion, um damit seine Söldner auszustatten. Ich soll mich zu seinem Camp begeben und ihn liquidieren. Das sollte nicht allzu schwer sein, oder?

Tatsächlich dauert es nicht lange und ich befinde mich mitten im Spielgeschehen. Ich darf auf vier Agenten zurückgreifen, die ich entweder einzeln oder als Team befehlen kann. Erneut ist die Icon-Steuerung schön klar und intuitiv, sodass ich mir den Blick in die Anleitung vorerst sparen kann.

Mein Instinkt sagt mir, dass ich meine Agenten einzeln bewegen und zu verschiedenen Positionen dirigieren sollte. Frei nach dem Motto: Wenn das schon so einfach möglich ist, dann ist es sicherlich auch notwendig! Allerdings liege ich mit dieser Einschätzung falsch, denn in der ersten Mission begegnen mir gerade mal drei Gegner – darunter der zu ermordende General. Trotzdem muss ich meinen



ersten Versuch abbrechen: Ich reagiere bei der ersten Konfrontation nicht schnell genug und einer meiner Agenten wird erschossen. Das fängt ja gut an!

Parallel dazu beginne ich, an meinem Erinnerungsvermögen zu verzweifeln: Wieso hatte ich Syndicate anno 1993 nochmal abgebrochen? Richtig, ich bin mit dem scrollwütigen Bildausschnitt nicht klargekommen. Aber ganz ehrlich: Mir ist schleierhaft, was mich damals geritten hat. Denn heute habe ich keinerlei Probleme mit der Steuerung. Im Gegenteil, ich bin sogar dankbar, dass sie so einfach und vor allem zügig reagiert.

Da stört mich schon eher die mangelnde Übersicht, die durch die isometrische Perspektive zustande kommt. Die ist zwar auch für heutige Verhältnisse recht hübsch anzusehen, verdeckt jedoch weite Bereiche hinter großen Gebäuden. Das ist besonders ärgerlich, wenn sich dort ein Feind aufhält und ich ihn nur anhand meines Radars „sehen“ kann.

Überzeugende Argumente

Bereits ab der zweiten Mission, in der mein Syndikat um ganz Skandinavien kämpft, kommt die mächtige Persuadertron-Waffe zum Einsatz: Damit kann ich den Chip einer Person manipulieren und sie „überzeugen“, woraufhin sie mir wie ein seelenloser Zombie folgt. Dieses Werkzeug ist für meinen Auftrag essenziell notwendig, weil ich nämlich zwei Wissenschaftler „rekrutieren“ soll.

Abermals bin ich überrascht, wie selbstverständlich die Waffe funktioniert: Ich schicke mein Team dank Radar zu einem Haus, worin sich meine beiden Opfer aufhalten, und kümmerge mich zuerst um die Polizisten, die vor dem Eingang Wache stehen. Danach wähle ich explizit den Agenten aus, den ich mit dem Persuadertron ausgestattet habe, und schicke ihn direkt zu den Wissenschaftlern. Daraufhin sind sie „mein“ – und der Auftrag ist geschafft.

Hm, das war einfach. Ich traue dem Braten allerdings nicht.





Denn eigentlich waren Spiele aus den 90ern bedeutend kniffliger und gemeiner, meist, um einen vergleichsweise mickrigen Umfang auszugleichen. Könnte ich nun alle 50 Zonen mit derselben Leichtigkeit erobern wie die ersten beiden, dann wäre ich nach ein paar Stunden durch. Das kann ja nicht sein...

Und in der Tat: Ab Zentraleuropa wird Syndicate deutlich herausfordernder. Es häufen sich die Aufträge, in denen ich eine ganze Stadt voller Agenten säubern soll. Das Ganze läuft in der Regel so ab, dass ich meine Soldaten von Haus zu Haus bewege und penibel das Radar im Auge behalte. Sobald dort ein roter Kreis aufplopt, der auf einen Gegner hinweist, habe ich zwei Möglichkeiten: Ich gehe direkt zu ihm oder ich beziehe Stellung, um ihn zu mir zu locken.

Diesmal halte ich meine Gruppe lieber zusammen, anstatt mit jeder Einheit getrennte Wege zu gehen. Denn sobald es zur ersten Konfrontation kommt, strömen Dutzende weitere Gegner herbei und es kommt zu einer regelrechten Massenschlacht. Die Situation bringt mich mächtig in Bedrängnis, was am Ende zum Tod einer meiner Leute führt. Da alles andere jedoch nach Plan abläuft, verzichte ich in diesem Fall auf einen neuen Versuch und ersetze die verstorbene Einheit durch einen meiner Ersatzmänner.

Einen Auftrag später wende ich die gleiche Taktik an – und scheitere kläglich. Denn diesmal geht mir die Munition aus. Ich könnte zwar die Leichen der bereits getöteten Gegner fleddern, was aber erstens viel zu lange dauert und zweitens kaum etwas bringt, weil deren Waffen in der Regel leer geschossen sind. Also bereite ich

mich besser vor und statte meine Mannen einfach mit zwei vollen Uzis aus. Und siehe da, diesmal reicht es letztlich zum Sieg.

Ein Plan muss her

Die Eroberung von Kasachstan konfrontiert mich mit einer noch größeren Masse an Feinden. Ich fühle mich erneut überfordert. Und hier helfen mir auch fünf Uzis nicht weiter. Doch was könnte ich stattdessen tun? Meine Männer einzeln steuern? Funktioniert nicht, weil sie dann der Reihe nach abgeschossen werden. Mit besseren Waffen ausstatten? Ist in Planung, jedoch muss ich für die anfallenden Kosten eben diesen einen Auftrag erfolgreich absolvieren. Den Persuadertron einsetzen? Ja, da könnte was gehen!

Der Persuadertron ist schließlich in der Lage, beliebig viele Zivilisten zu überzeugen und auf meine Seite zu ziehen. In diesem Zusammenhang möchte ich die für die damalige Zeit beeindruckende Engine erwähnen, die problemlos



Dutzende kleiner Bewohner managt und aufgrund derer die Städte richtig lebendig wirken.

Was aber kann ich mit solch einem Pulk voller Zivilisten überhaupt anstellen? Nun, ganz fies ausgedrückt, dienen sie mir als lebender Schutzschild. Zudem kann ich ab der achten Person obendrein die Polizisten der Stadt überzeugen, die wiederum bewaffnet sind. Und somit benötige ich nur ein paar Minuten, bis ich mit einer kleinen Armee durch die Straßen ziehe.

Darüber hinaus nutze ich ein weiteres Spielelement, das ich bislang ebenfalls vernachlässigt habe: Drogen! Davon gibt es drei Stück, die ich meinen Agenten dosiert einflößen kann und damit wahlweise ihre Wahrnehmung, ihre Intelligenz oder ihr Adrenalin steigere. Daraufhin sehen sie Feinde bereits von Weitem, agieren selbstständig oder sind schneller zu Fuß. Allerdings nutzt sich der Effekt auf Dauer ab und der Pegel verschiebt sich, wie lange ich die

Drogen bei der nächsten Situation einsetzen darf.

Um ehrlich zu sein: 1993 haben mich diese Drogen irgendwie irritiert und ich hatte Angst, sie falsch einzusetzen. Heute hingegen begreife ich, dass man einfach nur rabiat sein muss. Scheiß auf das Wohlbefinden der Agenten, Hauptsache die Mission gelingt! Mit einem kurzen Klick auf beide Maustasten schieße ich den Jungs gar die volle Dosis zu, was sie kurzfristig zu kleinen Superhelden macht. Dann können sie allerdings auch etwas übermütig werden und zum Beispiel vorschnell ihre Waffen ziehen. Das führt dann wiederum zu ungewollter Aufmerksamkeit seitens der Gesetzeshüter.

Ein weiteres kleines Feature ist in meiner Meinung nach etwas unglücklich implementiert: Ich kann vor Missionsbeginn Informationen kaufen, die von Ortsbeschreibungen bis hin zu konkreten Taktiktipps reichen. Allerdings verführt dies regelrecht zum Cheaten, indem ich speichere, alles kaufe



sowie durchlese und anschließend den Spielstand wieder lade.

Interessanterweise raten mir manche dieser Informationen, mich von vornherein auf ein bis zwei Agenten zu beschränken. Das hat den Vorteil, dass meine Jungs beim friedlichen Durchqueren der Stadt deutlich seltener von einem feindlichen Syndikat attackiert oder gar überfallen werden. Logisch, so ein einzelner Mann sollte in der Tat weniger auffallen als ein ganzes Quartett. Deshalb ist ein Einzelgänger insbesondere für ein Attentat oder das Überzeugen einer bestimmten Zielperson geeignet, wenn ich so lange wie möglich unentdeckt bleiben möchte.

Ich liebe es, wenn (!) ein Plan funktioniert

Ungeachtet dieser Lektionen muss ich in Syndicate ständig dazulernen, was auch für die nun folgende Mission in Kamtschatka gilt. In dieser soll ich die Frau eines Politikers eliminieren, deren Aufenthaltsort mir jedoch nicht bekannt ist und entsprechend auch nicht vom Radar angezeigt wird. Dafür muss ich zuerst einen Informanten aufsuchen und ihn überzeugen.

Nun gibt es an diesem leicht verständlichen Plan einen riesengroßen Haken: Der Informant darf nicht sterben – und zwar auch dann nicht, wenn er mir bereits die Position der Frau verraten hat! Man mag hierbei über die Logik streiten, jedoch wird die Mission erst durch diesen Kniff richtig interessant.

Überhaupt darf ich nicht lange trödeln, weil der Informant bereits ohne mein Eingreifen von feindlichen Agenten heimgesucht und erschossen werden würde. Ich muss ihn ergo vorher finden und beschützen. Das wiederum sorgt für Probleme, sobald ich mit dem armen Kerl im Schlepptau zur Frau des Politikers flitze und ihn somit mit in die Höhle des Löwen nehme. Dort reicht ein Streifschuss, und der Bursche ist tot.

Aus diesem Grund habe ich die Mission nur mit Hilfe von zwei Agenten geschafft, die ich von vornherein zu verschiedenen Positionen geschickt habe: einen zum Informanten und einen zur Frau. Nur so konnte ich den einen fachgerecht beschützen und die andere zielsicher eliminieren. Auch wenn ich mit meiner Siegtaktik



Der Flammenwerfer ist die erste mächtige Waffe im ganzen Spiel, mir der ihr eure Widersacher dutzendweise zu Asche verbrennt.

zufrieden bin und sie sich auch durchaus logisch anhört, entlarvt sie die vermutlich gravierendste Schwäche von Syndicate: die Wegfindungsroutine ist eine Katastrophe!

Bestes Beispiel: Ich wähle einen Agenten und schicke ihn direkt zum besagten Informanten, den ich überzeugen soll. Der Weg dorthin ist eigentlich recht geradlinig – mein Mann muss einfach nur der Südwestgrenze der Stadt folgen. Allerdings stutze ich, als mir die stetig eingeblendete Laufanimation des Agenten auffällt und dieser plötzlich und ohne ersichtlichen Grund in die falsche Richtung marschiert!

Ich schaue sofort nach und stelle fest, dass der Agent in einem großen Gebäude festhängt. Ich kann ihn dort zwar herausdirigieren, allerdings verliere ich dabei zu viel Zeit und der Informant wird von einem meiner Gegner erschossen ... Hmpf!

Also probiere ich es gleich nochmal, woraufhin exakt das Gleiche passiert: Der Agent verirrt sich im Gebäude, obwohl er darin nichts zu suchen hat! Deshalb breche ich abermals ab, beobachte den Kerl bei meinem dritten Versuch auf Schritt und Tritt und sehe endlich, was hier schief läuft: Er läuft zunächst brav in Richtung Ziel und überquert zwischendurch eine Straße. Dabei landet er direkt vor der Tür des besagten Gebäudes und geht einfach hinein, als ob er es durchqueren könne. Das wiederum ist aber mangels Ausgangs nicht möglich.

Langer Rede, kurzer Sinn: Ich muss meine Agenten selbst bei offensichtlichen Wegen per Hand von einer Ecke zur nächsten manövrieren. Richtig schlimm wird es, sobald sie einen schmalen Steg überqueren oder in einen der automatisch fahrenden Züge einsteigen sollen. Und am allerdämlichsten sind die von mir überzeugten Zivilisten, die mir die meiste Zeit treudoof hinterhertrotten und plötzlich ohne ersichtlichen Grund haltmachen oder gar umdrehen.

So spannend wie 1993

Nachdem ich fast gesamt Asien erobert sowie meine ersten Spuren in Amerika hinterlassen habe, verfestigt sich mein Fazit: Ja, Syndicate funktioniert auch 27 Jahre nach seiner Veröffentlichung noch – mit überschaubaren Einschränkungen. Die intuitive Benutzerführung ist in meinen Augen eine faustdicke Überraschung und ein Beweis dafür, dass Peter Mo-

lyneux zu Bullfrog-Zeiten ein verdammt guter Spieleproduzent gewesen ist. Mit nur einer Handvoll Elemente entfaltet das Spiel eine stimmige Mischung aus Action und Strategie, deren düstere Atmosphäre von einer schlichten, jedoch stilvollen Grafik lebt.

Wären nicht die eklatanten KI-Aussetzer, dann könnte ich Syndicate aus heutiger Sicht uneingeschränkt empfehlen. So solltet ihr euch im Klaren sein, dass ihr einiges an Geduld und Nerven aufbringen müsst, um mit dem Klassiker auf eure Kosten zu kommen. Syndicate hat jedenfalls das Zeug, einen zum Schreien zu bringen, wenn nach gut einer Viertelstunde perfektem Taktieren plötzlich der ganze Plan schiefgeht und die Mission aufgrund eines offensichtlich blinden Agenten scheitert. Tja, so ein Super-Überwachungschip ist dann wohl doch nicht der Weisheit letzter Schluss ...

BENEDIKT

PLASS-FLESENKÄMPER & SASCHA LOHMÜLLER



Syndicate ist auch für Konsolen erschienen, verliert hier jedoch aufgrund der bunteren Farben und der verniedlichten Figuren an Atmosphäre. Das Bild zeigt die Umsetzung für das Sega Mega Drive.

Multimedia

Nicht nur Spiele machen Spaß. Deswegen stellen wir euch hier nützliche Technik-Gadgets, Konsolenzubehör, Bücher & Comics, Filme und Musik vor.

Star Trek: **Picard**

Der alte Mann und das Weltall: Jean-Luc darf auch auf Disc nochmal ran.

BLU-RAY | Er ist nicht tot, Jim! Jean-Luc Picard, ehemaliger Captain der zweiten Enterprise-Crew, ist 17 Jahre nach seinem letzten Kinauftritt in einer weiteren Serie zu sehen. Dessen 10-teilige Auftaktstaffel lief hierzulande bereits im Streaming bei Amazons Prime Video und konnte – wie eigentlich das meiste, was in jüngster Zeit unter dem Banner Star Trek erschien – nicht alle Trekker überzeugen. Auch der Autor dieser Zeilen, eigentlich riesiger Fan, hatte seine liebe Mühe und Not mit dem Inhalt und auch der handwerklichen Umsetzung. Mehr dazu lest ihr auf pccgames.de/picard. Aber er gibt gern zu,

dass eine große Anzahl neuerer Fans riesige Freude an der neuen Serie hat. Jean-Luc lässt anfangs auf dem familiären Weingut in Frankreich den lieben Gott einen guten Mann sein, als sich plötzlich die junge Dahj (Isa Briones) hilfesuchend an ihn wendet. Der fahrig und müde wirkende Alte, der dazu an einer unheilbaren Krankheit leidet, winkt zunächst ab. Als Dahj, die sich als perfekte Androïdin entpuppt, kurz darauf von romulanischen Agenten ermordet wird und ihrer Zwillingschwester Soji das gleiche Schicksal droht, rafft sich Picard nochmal auf. Im Verlauf sammelt der von Patrick Stewart ungewohnt tatterig und

emotional gespielte Rentner seine Crew um sich, die fortan im Fokus steht. Darunter ein elfenartiger Jüngling namens Elnor, die anfangs dem Alkohol verfallene Ex-Kollegin Raffi oder der verwegene Frachterkapt'n Rios (Santiago Cabrera). Er trifft auf alte Zeitgenossen wie Riker (Jonathan Frakes), Troi (Marina Sirtis), Seven of Nine (Jeri Ryan) und erfährt das Schicksal seines alten Freundes, dem Androïden Data (Brent Spiner). Dabei gibt es viele philosophische Untertöne, die mal mehr und mal weniger aufgesetzt wirken. Schön: Die Serie hat viele Extras spendiert bekommen. Story-Specials zu jeder Fol-



ge, eine Handvoll Zusatzfeatures, Audiokommentare und ein Gag-reel sind großartige Dreingaben für Fans.

SIMON FISTRICH

Laufzeit	ca. 487 Minuten
Extras	Logbuchs, Short Treks, Deleted Scenes, Kommentar
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



BLU-RAY | Jesus Quintana (John Turturro) ist eine der schrulligen Figuren aus dem 90er Jahre Kultfilm The Big Lebowski der Coen-Brüder. In Jesus Rolls wird Jesus nach 20 Jahren aus dem Gefängnis entlassen und begibt sich mit seinem besten Freund Petey (Bobby Cannavale) auf eine er-

Jesus **Rolls**

Nobody fucks with the Jesus? Doch, in diesem Sex-Roadmovie.

eignisreiche Tour, auf der sie jede Menge Autos klauen und vor allem viel vögeln. Jesus Rolls ist ein Remake des französischen Films „Die Ausgebufften“ und in dem ging es auch schon ungewungen und ordentlich zur Sache. Freizügigkeiten, die in den 70ern noch für den Durchbruch von Gerard Depardieu sorgten, kommen heutzutage allerdings unbeholfen daher. Der Plot dreht sich in großen Teilen um die unbefriedigte Marie (Audrey Tautou), die trotz 374 Sexpartnern noch nie einen Orgasmus hatte. In den knapp 80 Minuten dürfen sich die männlichen Charaktere des Films an ihr abarbeiten, bis

es denn endlich gelingt und Marie „kommt“. Zwischendurch passieren immer wieder Dinge. Jesus besucht seine Mutter, die als Prostituierte arbeitet. Jesus und Petey treffen die gerade aus dem Gefängnis entlassene Jean (Susan Sarandon) und haben Sex mit ihr. Immer wieder werden Autos geklaut und Dinger gedreht. Der Plot mäandert so vor sich hin und oft stellt man sich die Frage, was das alles mit Jesus Quintana zu tun hat. Wer mit der Erwartung an Jesus Rolls rangeht, eine Fortsetzung oder einen Film wie The Big Lebowski zu sehen, wird schwer enttäuscht. Was aber nicht heißt, dass Jesus Rolls ein schlechter

Film wäre. Nur eben auch kein besonders guter. Das Marketing für Jesus Rolls versprach The Big Lebowski 2, bekommen haben wir ein Remake eines französischen 70er Jahre Roadmovies mit viel Sex. Frei von Erwartungen unterhält Jesus Rolls aber durchaus. Vor allem die Rolle von Bobby Cannavale reißt es raus und sorgt für Lacher. Eine Punktabzug gibt's obendrauf für die fehlenden englischen Untertitel und Extras.

MARIA BEYER-FISTRICH

Laufzeit	ca. 80 Minuten
Extras	Trailer, keine englischen Untertitel
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

The Forgiven

Von realen Ereignissen in den Nachwehen der Apartheid inspiriert

BLU-RAY | Kapstadt, Mitte der 90er Jahre. Nelson Mandela wurde gerade zum ersten dunkelhäutigen Präsidenten des Landes gewählt, das Apartheids-Regime ist endlich am Ende, hallt jedoch nach wie vor im alltäglichen Leben nach. Um die Verbrechen des Regimes (aber auch der Rebellen) aufzudecken, wurde daher die sogenannte „Wahrheits- und Versöhnungskommission“ gegründet, die ermitteln, aber auch vor allem die Täter und Opfer zusammenbringen soll, um das Land zu heilen. Aus diesem Grunde wird geständigen Tätern auch Amnestie angeboten – was damals für jede

Menge Kritik sorgte. Den Vorsitz der Kommission hatte Erzbischof und Friedensnobelpreisträger Desmond Tutu inne, der in The Forgiven großartig von Forest Whitaker gespielt wird. Er ermittelt hier im Falle einer vermissten jungen Frau und stößt dabei auf eine Mauer des Schweigens und eine Geheimoperation. Gleichzeitig bietet ihm der Häftling Piet Blomfeld Gespräche an, um zu zeigen, dass seine Kommission sinnlos ist. Doch vielleicht weiß der verurteilte Mehrfachmörder ja doch mehr ... Hauptattraktion des Streifens sind wie bereits erwähnt Whitaker und Eric Bana als der fiktive Piet

Blomfeld, die ihre Rollen großartig spielen und sehr gut als zwei absolut konträre Punkte auf der moralischen Skala funktionieren. Der Film ist eine Adaption des Theaterstücks „The Archbishop and the Antichrist“ und funktioniert daher auch am besten, wenn sich die beiden im Dialog befinden. Der Rest der Story plätschert nämlich leider ein wenig vor sich hin, auch die „redemption arc“ von Blomfeld zum Ende des Films wirkt unrealistisch und überhastet, genau wie seine anfängliche Motivation, überhaupt mit Tutu zu reden. So verschenkt Regisseur Roland Joffé (The Killing Fields) leider



jede Menge Potential, das eigentlich in der Story steckt. **SASCHA LOHMÜLLER**

Laufzeit	ca. 115 Minuten
Extras	Keine – wir hätten uns hier eine Doku gewünscht ...
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Antebellum

Ordentlicher, wendungsreicher Horrorthriller rund um die Sklavenhaltung in den Südstaaten

BLU-RAY | Eine Plantage, irgendwo im Süden der USA. Auf den Feldern arbeiten Sklaven, dazwischen patrouillieren konföderierte Soldaten, während reiche, weiße Ladys durch die Gegend kutschiert werden. Die Szenerie wirkt schockierend normal für die Zeit während des amerikanischen Sezessionskriegs. Passend dazu auch der Name, denn als Antebellum South bezeichnet man die Situation in den Südstaaten vor dem Bürgerkrieg, die eben geprägt war durch Plantagen und massive Sklavenhaltung und die glücklicherweise „postbellum“ dann langsam ihr Ende fand. Im Film erleben

wir dann kurz darauf noch einen erfolglosen Fluchtversuch mehrerer Sklaven, bei der eine junge Frau erschossen wird. Die Überlebende Eden wird hingegen gefoltert und für den Tod ihrer Komplizen verantwortlich gemacht. Bei den gehetzten Gesprächen in den nächsten Wochen zwischen Eden und neu angekommenen Sklaven wird jedoch schnell klar: Um eine normale Südstaatenplantage scheint es sich hier nicht zu handeln ... Antebellums Twist wird bereits im zweiten Akt des Films langsam klar, denn in der Mitte des Streifens springen wir in der Zeit zurück und sehen die Vorgeschichte der Protagonistin – ein gewagter, aber gelungener Kniff. Nichtsdestotrotz bleibt der Film spannend, wenn auch einige Wendungen oder Nebenfiguren sehr überzeichnet sind, was die wichtige Message zu oberflächlich bleiben lässt. Das etwas abrupte Ende will zudem nicht so recht passen. **SASCHA LOHMÜLLER**



Laufzeit	ca. 106 Minuten
Extras	Diverse Features, Deleted Scenes, Interviews
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

The Outpost

Auf wahren Begebenheiten im Afghanistankonflikt beruhendes Kriegsdrama

BLU-RAY | Martialisches, vor Pathos tiefendes Cover, ordentliche, aber eben auch nicht herausragende Schauspieler in den tragenden Rollen, direkt per Streaming veröffentlicht – normalerweise deuten alle Anzeichen bei The Outpost auf einen B-Movie hin, der ein paar Actionbegeisterte einfangen will und schnell wieder in Vergessenheit gerät. Doch wie sagt das alte Sprichwort? Bewerte eine Blu-ray niemals nach dem Wendecover! The Outpost ist viel mehr ein sehr realistisches Kriegsdrama. Im Mittelpunkt steht eine US-Militärbasis im afghanischen Kamdesh – der namensgebende Außenposten –, der 2009 von einer Übermacht an Taliban angegriffen wird. Im anschließenden Gefecht kommen acht US-Soldaten ums Leben, über 20 werden verwundet, der Stützpunkt jedoch kann gehalten werden. The Outpost beruht dabei auf dem gleichnamigen 2012er Buch über das reale Gefecht. Die Schauspieler machen ihre Sache allesamt gut, vor allem aber überzeugen der Realismus und die Härte, mit der die knapp 45-minütige



Schlacht am Ende des Films inszeniert wurde. In den USA wurde der Film zudem von Veteranen ob der Authentizität gelobt, mit der er den Alltag von US-Soldaten während des Afghanistan-Kriegs, aber auch die Hektik eines Feuergefechtes einfängt. Harter Tobak und hier und da etwas arg patriotisch, aber immerhin kein schnell vergessener B-Movie. **SASCHA LOHMÜLLER**

Laufzeit	ca. 102 Minuten
Extras	Behind-the-Scenes-Material, sonst leider nix
Testurteil	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 05. Mai 2021 beim Zeitschriftenhändler!

Vorschau



Resident Evil: Village

Aller Voraussicht nach wird es mit dem Test zum achten Teil der Horror-Reihe etwas knapp für die nächste Ausgabe – ein paar brandheiße Last-Minute-Infos und vielleicht sogar Eindrücke zur Testversion haben wir aber auf jeden Fall!

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

Test



Return

Was taugt Housemarques erstes Triple-A-Spiel?

Test



Outriders

Wir testen den Square-Shooter ausführlich!

Mini-Quiz des Monats

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

1



Wie heißt die jetzt schon kultige Vampir-Lady aus Resident Evil?

- a) Báthory Erzsébet
- b) Alcina Dimitrescu
- c) Georgina Hagi

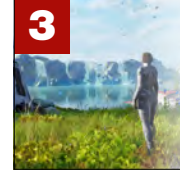
2



Wie heißt die Astronautin, in deren Rolle ihr in Return schlüpf?

- a) Ellen
- b) Selene
- c) Barbarella

3



Namen, die dritte: Wie heißt der Alien-Planet, auf dem Outriders spielt?

- a) Enoch
- b) Jesaja
- c) Titus

IMPRESSUM

COMPUTEC

marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD GROUP AG
Verleger Jörg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: playfuenf-redaktion@computec.de
www.playfuenf.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleitung (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maci Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödfeld

Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Susanne Braun, Stefan Brunk, Richard Engel, Simon Fistrich, Jonas Höger, Benedikt Plass-Flehenkämper, Sönke Siemens, Stefan Wilhelm
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Bildnachweis 123RF.com
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dziewczek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de // www.playfuenf.de

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid

Redaktion David Martin, Maik Koch
Digital Director Simon Fistrich

Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)

Entwicklung Markus Wolny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil: Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement Aykut Anik

E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Frank Stöwer, Andreas Szedlak

Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales)
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigenabstimmung Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Anabonnement – http://playfuenf.de/abo
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: € 72,- / Österreich: € 80,- / Ausland: € 84,-
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1,
20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.,
H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKÉLEK, INSTYLE, JOY, JOY-NAPOK, RUNNER'S WORLD, SHOPPIEGO

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.computec.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.



WAR THUNDER

BONUS
FÜR NEUE
SPIELER

JETZT KOSTENLOS SPIELEN!
WARTHUNDER.COM/TANKS

